Walt Disney

Manual do Gastão

Walt Disney
Manual do
Gastão

O Manual do Gastão já estava prontinho, com os originais a caminho da Gráfica. Aí, não se sabe como, eles sumiram. Donald achou uma graça louca. "Quá, quá, quá!" — riu ele. "Aposto que a famosa **sorte** do Gastão acabou! E já acabou tarde!"

É que o Donald, além de primo do Gastão, é seu rival. E o Gastão é o pato mais sortudo do mundo. Tem tanta sorte que chega a ser irritante. Por isso, ninguém entendia aquele azar. Ainda mais que o Manual estava uma beleza: trazia tudo que é assunto ligado a sorte: jogos, superstições, casos de gente sortuda como o Gastão, mil e uma curiosidades.

O próprio Gastão, porém, não estava preocupado. Pudera! Ele tinha ganho uma escavadeira do inventor Pardal e com ela estava achando coisas e mais coisas de valor. A ponto de ele dizer: "Tenho o palpite de que vou achar um tesouro diferente"...

De repente, a escavadeira ergueu uma arca cheia de moedas de ouro, jóias, e . . . um **pacote!** Sabem o que era? Nada menos que os originais do Manual do Gastão, que logo foram impressos, para suprema irritação do pato Donald. E aqui está o Manual, para sorte do Gastão e sorte nossa. Divirtam-se, e . . . BOA SORTE!

O PATO MAIS SORTUDO DO MUNDO

O pato Donald encontrou seu convencido primo Gastão pela primeira vez em janeiro de 1948. Nessa ocasião já houve um "rolo" terrível entre eles . . . Entretanto, Margarida interferiu bem a tempo, salvando a situação e dizendo-lhes que deveriam ser amigos, como todos os primos que se prezam. Mas parece que eles não lhe deram ouvidos.

Já se passaram 26 anos e os dois ainda continuam brigando . . . cada um querendo levar a melhor sobre o outro! Quer dizer, nada mudou. A não ser que, antes, o Gastão tinha cabelo castanho e usava um simples paletó esporte marrom. Mas, depois de tanto tempo sempre "dando sorte", o Gastão ficou ainda mais convencido e agora até acha que seu ramo familiar é melhor que o do seu primo de roupa de marinheiro.

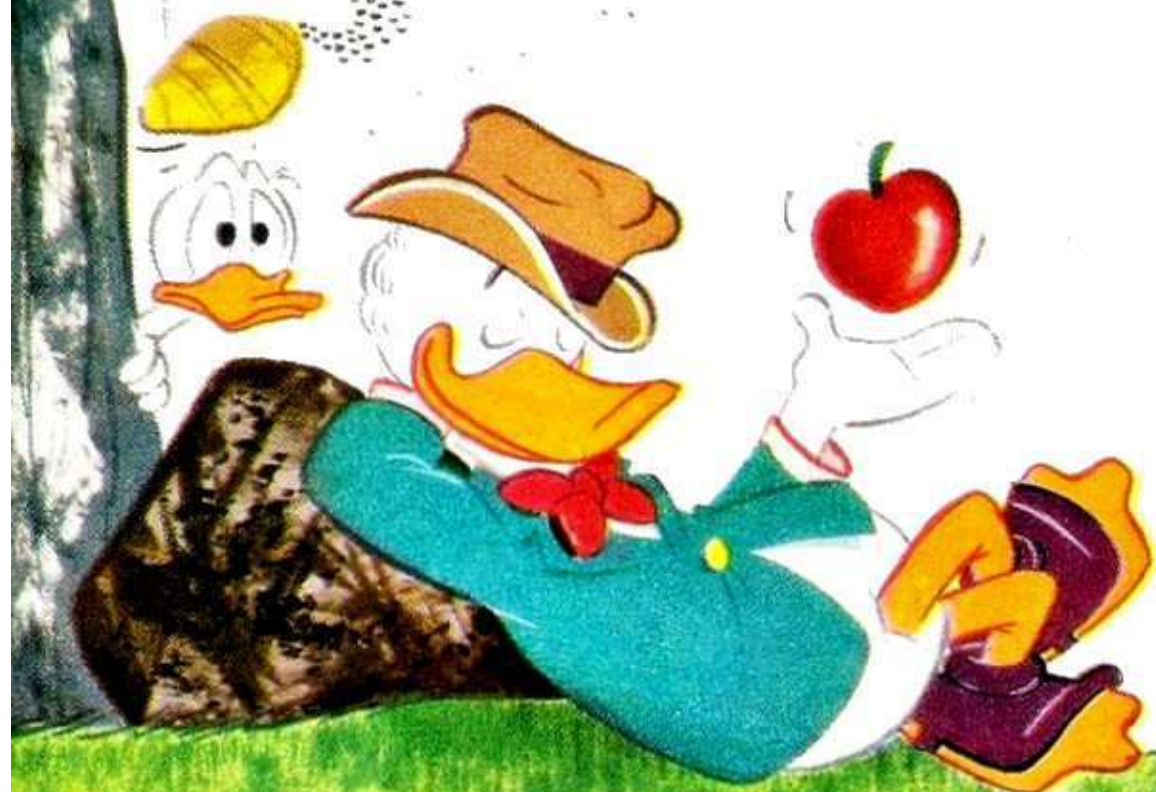
Prova disso é que hoje ele se veste de maneira muito mais exibicionista, com seu elegante chapéu de feltro, gravata borboleta e polainas. Seu cabelo continua crespo, como sempre, mas ficou bem claro para combinar com as penas brancas.

Mas se o convencimento do

Gastão irrita o seu primo, a sua incrível sorte faz o Donald perder a cabeça. Essa característica do Gastão se definiu pela primeira vez em 1949, e desde então tem sido o seu maior orgulho. No entanto, o Gastão só tem sorte em questões relativamente menores. Tanto que, apesar de sua "boa estrela", ou por causa dela, ele sempre consegue fugir do trabalho e procura explorar seu primo o quanto pode. Isto, por duas razões. Em primeiro lugar, o Gastão se julga tão bacana que acha que nem deve trabalhar. Em segundo lugar, sua sorte nunca chega a ser absolutamente completa. (Também, já imaginaram se fosse? No mínimo ele ia ficar com a caixa-forte do Tio Patinhas e mais a moedinha n.º 1, de quebra . . .)

Em compensação, o pobre do Donald está sempre trabalhando e tentando agir direito. (Acaba sempre torto, mas que ele **tenta** agir direito, tenta.) E toda vez que ele quer passar a perna no Gastão, acaba se estrepando. Por tudo isso, já se conformou com aquela antiga verdade: "Você pode escolher os seus **amigos,** mas não os seus parentes!"

O fato é que, apesar dos seus modos irritantes, o Gastão se tornou um dos mais populares membros da família dos patos, no mundo inteiro. Será que é porque muitos de nós **também temos** um parente igual ao Gastão?

O QUE É A SORTE, AFINAL?

Sorte é o nome que a gente dá a tudo aquilo que não se pode prever. Outros sinônimos de sorte são **destino, acaso**. E, quando acontece alguma coisa boa, falamos em "boa sorte". Quando ocorre alguma coisa ruim, falamos em "azar". Está certo pensar assim?

Achamos que não. Já que a **sorte,** ou o **destino,** ou o **acaso** não podem mesmo ser previstos, devíamos chamar tanto a "boa sorte" como o "azar" de . . . **inesperado.** Não é verdade? Pois, se não conhecemos o que irá acontecer com cada pessoa, tudo que sucedesse fora do normal deveria ser chamado de **inesperado,** somente, ou seja, algo que não estava previsto.

Não devemos achar que uma pessoa vence ou perde devido à **sorte** ou ao **azar.** As coisas que nos acontecem têm sempre uma causa. Daí vem o antigo ditado: "Ajuda-te, que Deus te ajudará". Quem se esforça acaba vencendo os obstáculos. E quem faz corpo mole acaba se dando mal, mais cedo ou mais tarde. Em outras palavras: quem faz a sorte — boa ou má — é a própria pessoa!

Mas. . . e o Gastão? Ora, o Gastão é o Gastão: quer dizer, é um pato fora de série. É como o Pelé: não tem outro igual!

PLANTAS QUE DÃO SORTE

É que uma antiga crença, vinda da Europa, vê no trevo de quatro folhas um portador da sorte. Os druidas (antigos sacerdotes gauleses) consideravam o trevo sagrado. Na Suiça, França e Itália acredita-se que quem o achar conquistará eterna felicidade. Mas o melhor ainda é **sonhar** com o trevo.

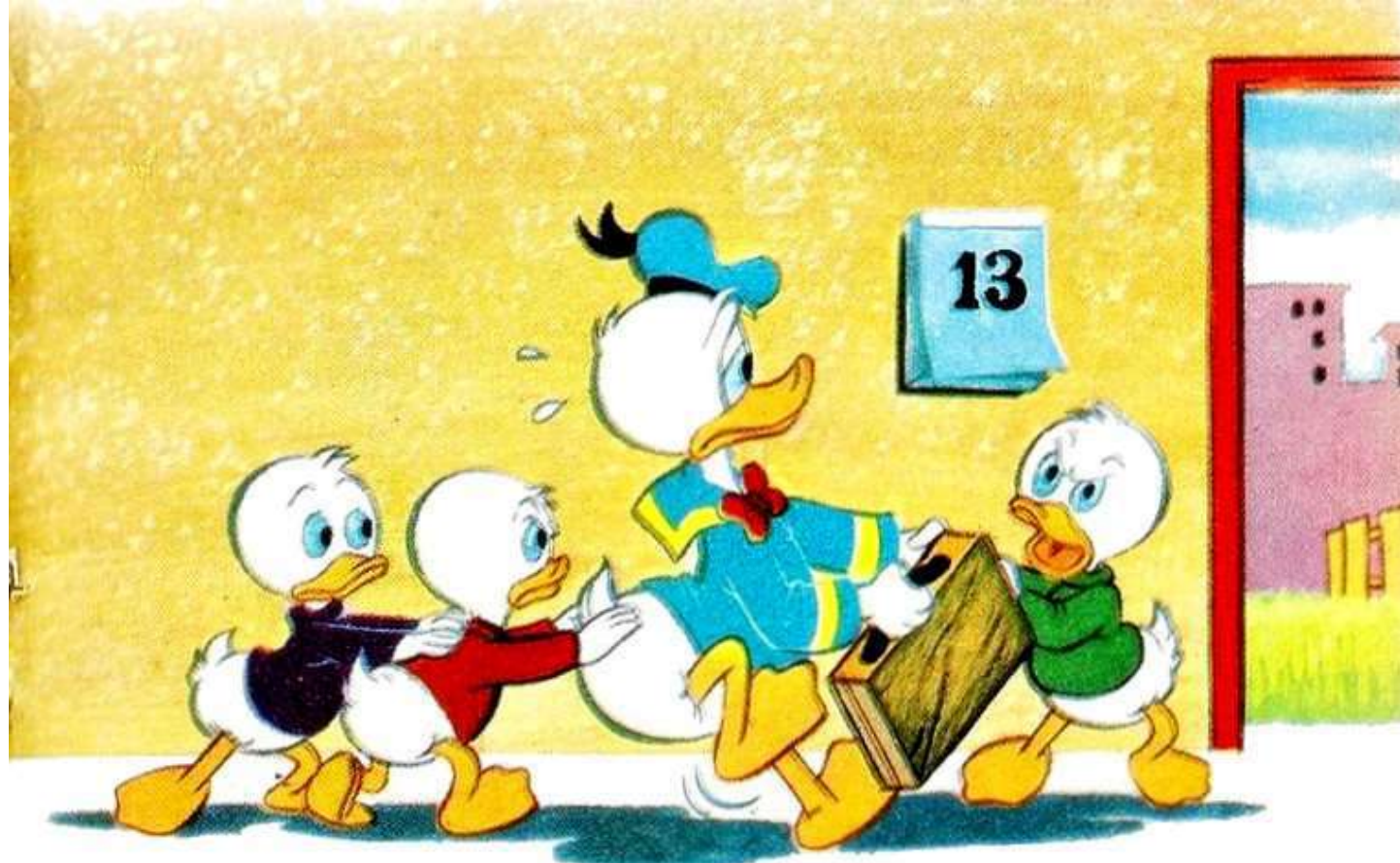
Há muitas crendices ligadas a outras plantas. Na Espanha se diz que na noite de São João todas as ervas más, inclusive as venenosas, perdem suas qualidades maléficas. Existe, na Rússia, curiosa superstição: quem encontrar certa espécie de samambaia conquista a sabedoria suprema. Mas essa planta só floresce à meia-noite, por um único instante. E para vê-la é preciso lutar com o diabo.

Outra estranha lenda, na Inglaterra, conta que na noite de São João nasce uma flor, que torna invisível aquele que a colher. Na Suécia as moças colhem nove flores cada uma, num terreno diferente. Fazem um buquê e colocam debaixo do travesseiro. Aí, o sonho que tiverem valerá como um presságio.

O QUE É SUPERSTIÇÃO?

Mas, afinal, o que é superstição? O Pateta, por exemplo, detesta essa palavra, pois toda vez que tem de pronunciar aquele "s" solto no meio dela, ele se atrapalha todo . . .

Outras pessoas que não gostam de superstição são os cientistas. É que superstição é uma espécie de crença no poder mágico de certas coisas ou fatos, mas sem qualquer base científica. Por exemplo: muita gente não é capaz de passar por baixo de uma escada, pois julga que isso **dá azar.**

E não há nenhuma lógica para provar isso!

A SEXTA-FEIRA 13

Uma das superstições mais difundidas é a de que a sexta-feira é um dia agourento, especialmente se ocorrer num dia 13. Essa crendice é mais popular entre os cristãos. A razão disto é o fato de Jesus Cristo haver sido crucificado numa sexta-feira e de que, na última ceia, havia treze pessoas à mesa.

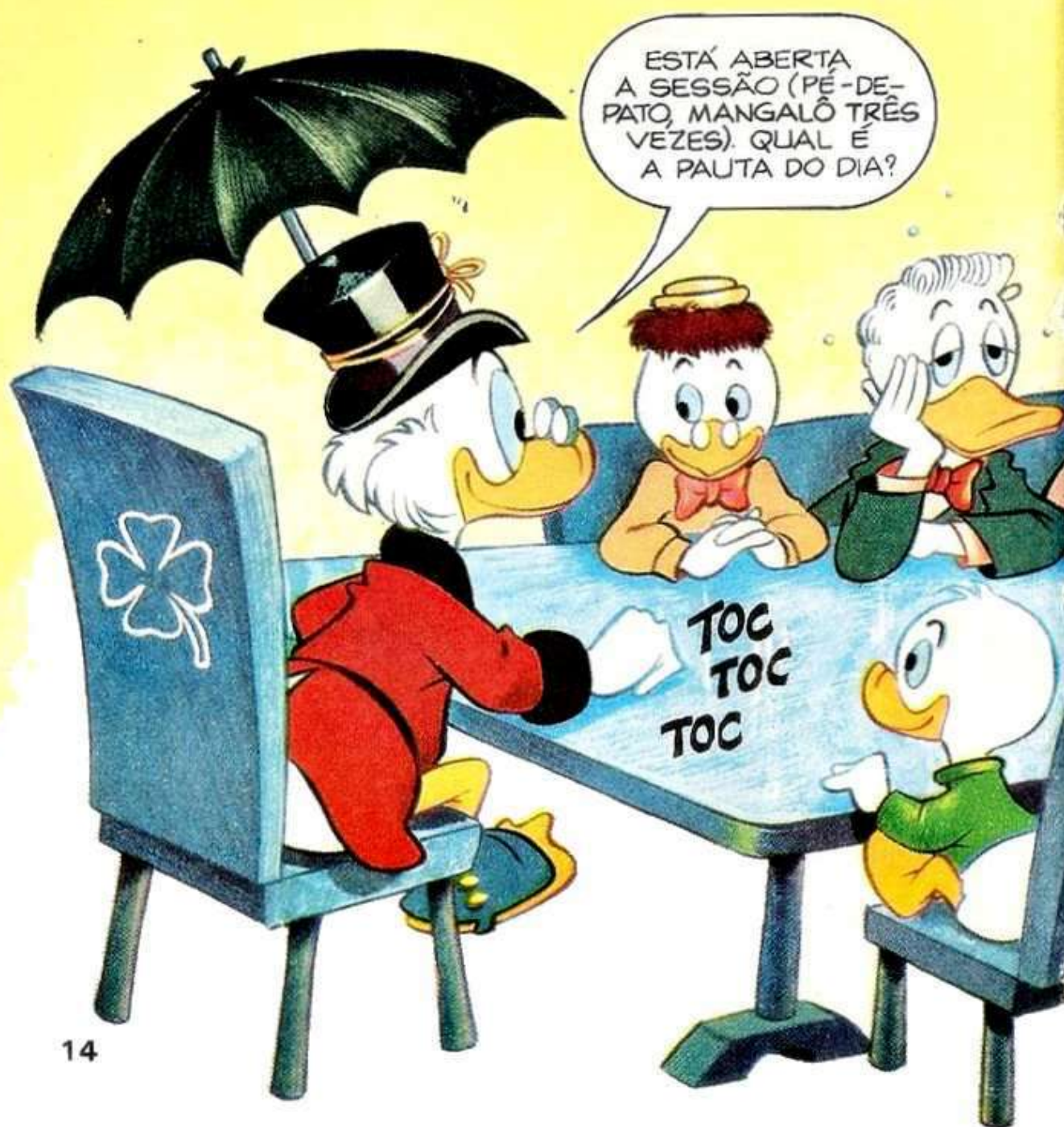
Deve-se aceitar essa superstição? Em 1936 uma firma de seguros publicou a relação dos acidentes ocorridos nos últimos cinco anos, na Inglaterra. Pois bem: o dia em que ocorreram menos desastres havia sido a tão caluniada sexta-feira! E o domingo, tão respeitado, fora o dia em que tinha havido mais acidentes!

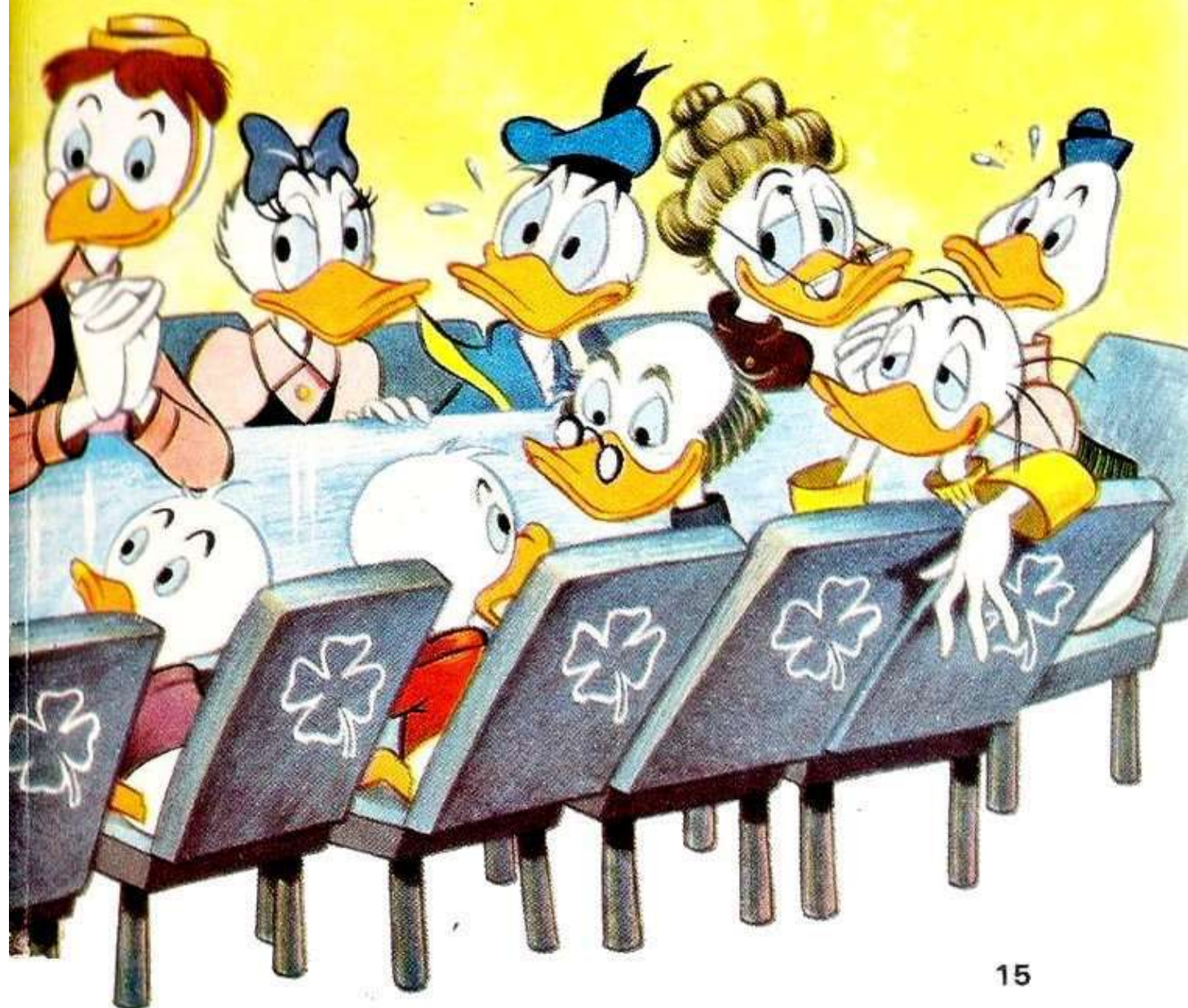
Outra estatística curiosa foi feita pelo jornal norte-americano *Norfolk Behavior:* Colombo partiu para sua famosa expedição numa sexta-feira, dia 21 de agosto de 1492. No dia 12 de outubro desse ano, uma sexta-feira, avistou terra pela primeira vez. Em 14 de março de 1493, sexta-feira, chegou a Palos levando a boa nova. No dia 23 de novembro de 1493, sexta-feira, chegou a Hispaniola, realizando sua segunda viagem. E foi também numa sexta-feira, em 13 de junho de 1494, que ele desvendava o Novo Mundo. Quer dizer: a sexta-feira **não é tão** azarada assim, não é mesmo?

O CLUBE CONTRA A SUPERSTIÇÃO

Existem tantas superstições por esse mundo afora que certas pessoas chegam a irritar-se. Dizem elas: como é possível aceitar essas crendices numa era científica como a nossa? No ano de 1932, alguns ingleses que pensavam assim resolveram fundar, em Londres, um clube com a única finalidade de chatear os supersticiosos. Ou seja, faziam tudo o que a crendice popular diz que "dá azar", só para demonstrar que isso não passa de bobagem.

O dia das reuniões, por exemplo, era às sextas-feiras, dia da semana que mui-

tos acham de mau agouro. Davam banquetes nesse dia e sempre com treze sócios à mesa. Não havia porta-chapéus. Assim, todos eram obrigados a deixar seus chapéus sobre a cama — o que dá um tremendo azar, segundo os supersticiosos. Entornavam sal na mesa, punham as facas em cruz, e por aí afora.

Sempre que a folhinha anunciava uma sexta-feira e um dia 13, organizavam excursões para esse dia... Quando o clube foi inaugurado, os jornais publicaram a foto de treze risonhos senhores ao redor de uma mesa, alguns empunhando guarda-chuvas... abertos, o que, segundo os supersticiosos, é um verdadeiro perigo!

Nessa época, Tio Patinhas era um pouco mais jovem e ao ver aquela foto deu uma gostosa gargalhada. Mas, por via das dúvidas, deu também três batidinhas na madeira...

24 HORAS POR DIA DE SUPERSTIÇÃO

Donald já não agüentava mais aquela sorte incrível do seu primo Gastão. Ao comentar o caso com seus sobrinhos, teve uma agradável surpresa: Huguinho, Zezinho e Luisinho estavam fazendo uma pesquisa como trabalho escolar e o assunto era: **crendices populares para atrair boa sorte.** Em três tempos, Donald já tinha decorado tudinho que precisava fazer para ter uma sorte tão boa quanto a do Gastão:

1) Deitar com a cabeça em direção ao norte para não ser enganado; deitar com a cabeça para o sul para ficar rico, pois o ouro e as pedras preciosas vêm do sul; deitar com a cabeça para o leste para ficar sábio, pois a luz vem do oriente; e, finalmente, deitar com a cabeça para o oeste lhe trará viagens bem sucedidas: Colombo, Magalhães e outros descobridores partiram na direção do ocidente . . .

2) Na hora de acordar, abrir primeiro o olho direito, que é o símbolo do trabalho: isso lhe trará êxito nos negócios. E se quiser ver tudo com clareza e não ser enganado por ninguém, abra os dois olhos ao mesmo tempo, ao despertar.

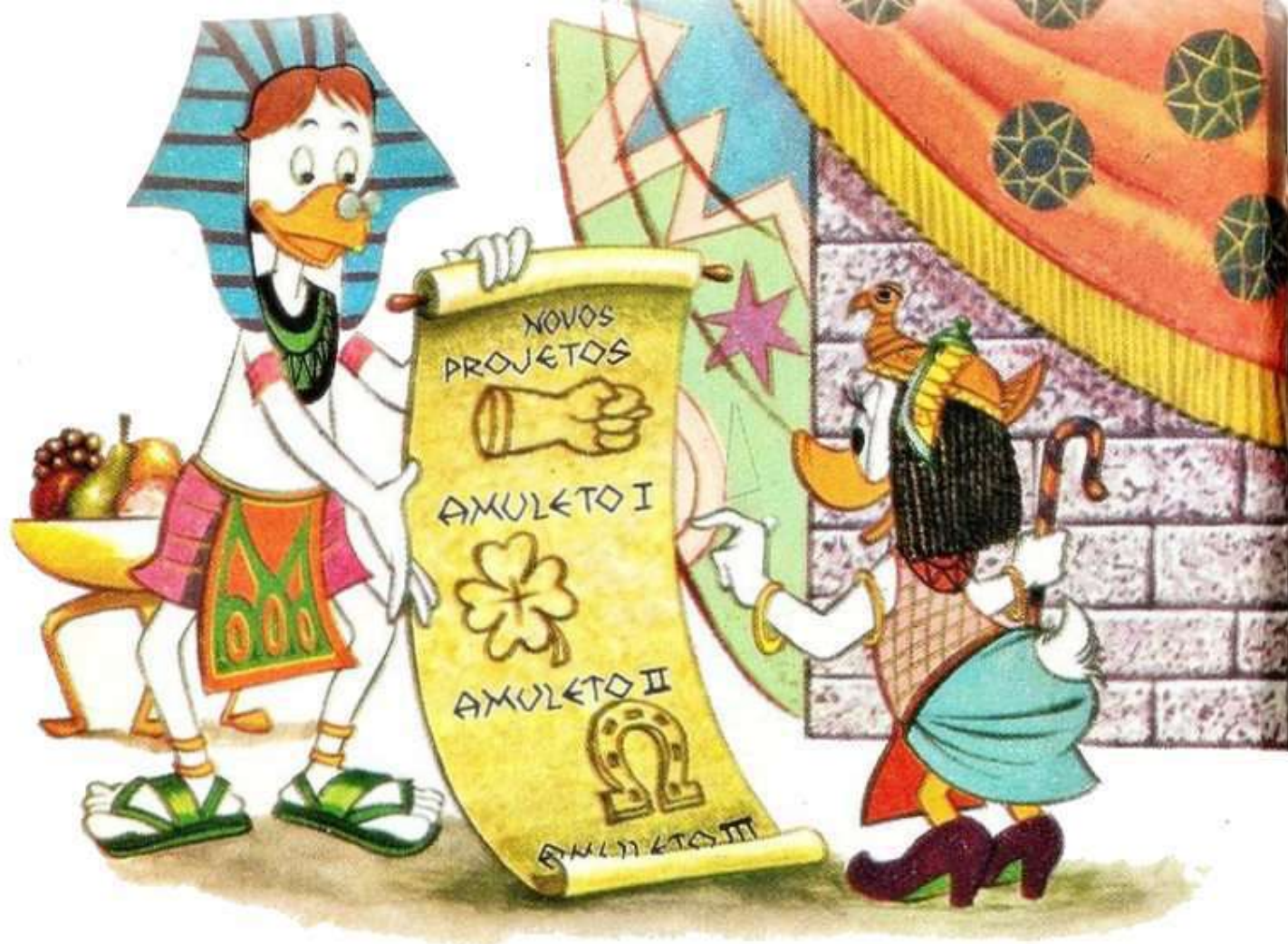
3) Se você colocou a

meia pelo avesso, não se preocupe: é sinal de que vai receber boas notícias.

4) Se você comer ovos cozidos pela manhã, não se esqueça de quebrar a casca com uma colher. Assim, não lhe faltará dinheiro.

5) Zumbido na orelha esquerda significa que estão falando bem de você; na direita, que você está sendo caluniado.

6) Ao levantar da cama — e ao sair de casa — procure dar o primeiro passo com o pé direito. Entrar com o pé direito num lugar lhe dará o dom de atrair a boa sorte e a felicidade.

Donald pôs logo em prática todos esses "ensinamentos" para atrair a sorte e a fortuna. Abriu primeiro o olho direito ao acordar, levantou com o pé direito, entrou no escritório do Tio Patinhas com o pé direito e . . . assim que o velho pão-duro o avistou, Donald levou **aquela** bronca do Tio Patinhas, que o botou para fora . . . com o **pé direito**! Tudo por alguma bobagem que o azarado pato havia cometido na véspera. Qual, com o Donald não há feitiço que dê jeito! . . .

AMULETOS E TALISMÃS

O amuleto é um objeto usado como proteção mágica, para afastar as influências más. O uso do amuleto vem desde que o mundo é mundo, sendo comum em muitas civilizações.

Os antigos egípcios usavam inúmeros amuletos; os hebreus também, e neles costumavam guardar textos sagrados. Os cristãos do século IV usavam amuletos em que ocultavam versos bíblicos. Os materiais utilizados em amuletos podem ser muito diversos: desde dentes de animais até pedras preciosas. Às vezes ostentam gravações de símbolos, como a roda do deus-sol.

Se o amuleto defende o seu possuidor, o **talismã** vai um pouco mais longe, segundo a tradição: dá ao seu possuidor um poder mágico **ativo**, que favorece a realização de inúmeros desejos. Eram talismãs a lâmpada de Aladim, por exemplo, assim como o lendário anel ou selo de Salomão. Acreditava-se que este anel tinha o poder de dominar anjos, gigantes e demônios.

ALADIM E A LÂMPADA MARAVILHOSA

O Gastão tem alguns "coleguinhas" quase tão sortudos quanto ele. Um desses é Aladim, o tal da **lâmpada maravilhosa.** Trata-se de um dos mais populares heróis das famosas *Mil e Uma Noites,* coleção de contos e lendas da literatura árabe.

A história é mais ou menos assim: Aladim entra na posse de uma lâmpada mágica que, ao ser esfregada, liberta um poderoso gênio, que cumprirá todas as ordens do seu possuidor. Aladim usa, então, a lâmpada para satisfazer a todas as suas necessidades e às de sua mãe.

Um dia, Aladim vê passar a bela filha do sultão e se apaixona. Mas o pai da jovem faz exigências descabidas para dar a mão da princesa aos seus pretendentes. Por exemplo: construir, de um dia para o outro, um palácio com 24 janelas feitas de pedras preciosas. Com a ajuda da lâmpada maravilhosa, Aladim realiza todas as proezas e conquista sua amada princesa.

Deste conto surgiu a expressão "lâmpada de Aladim", significando um método mágico para satisfazer a todos os desejos. Pelo jeito, o Gastão é o único sujeito que não precisa de uma lâmpada assim: sua sorte incrível (e infalível) resolve qualquer parada! . . .

HISTÓRIA DOS JOGOS DE AZAR

Os sobrinhos do Donald leram no jornal qualquer coisa sobre jogos de azar.

— Como é isso, tio Donald? — perguntaram espantados. — Então existem jogos de sorte e jogos de azar? Quem é que vai querer jogar um jogo de azar, para perder sempre?

— Qué, qué, qué! — riu Donald. — Jogo de azar não é um jogo em que a gente sempre perde. É um jogo no qual não importa a habilidade dos jogadores. Como a roleta, os dados, ou alguns jogos de cartas.

O jogo de azar tem existido em todas as sociedades conhecidas, das mais primitivas às mais civilizadas. Os antigos nativos da África do Sul, da Austrália e

da América do Norte já conheciam o jogo de dados e outros jogos de azar. Havia até jogadores viajantes entre os índios norte-americanos. Numa tumba egípcia do ano 3 000 a.C. foram encontrados dados; na acrópole de Atenas foi localizada uma mesa de jogo; e há inúmeros vestígios de jogos na história do antigo Império Romano.

As leis contra os jogos de azar são tão antigas quanto o antigo Egito. As primeiras leis inglesas (1388) e francesas (1379) tinham o objetivo de impedir que os cidadãos se afastassem de seus deveres militares. As leis surgidas mais tarde, do século XV ao XVII, buscavam evitar que os trabalhadores prejudicassem sua produção, distraídos com o jogo. O intuito principal das leis antijogo do século XVII era evitar que ocorresse o mesmo que houve na antiga Roma. Nesse tempo as classes ricas perderam muitos dos seus bens nos jogos e entraram em decadência, em vez de dirigir suas energias para fins mais úteis à nação.

Nos séculos XIX e XX as leis contra o jogo na Europa

Ocidental e Américas passaram a ter um sentido moral, considerando o jogo de azar como algo **errado,** prejudicial ao homem.

Tem havido muita briga nos últimos séculos acerca das leis sobre o jogo. O pessoal que é a favor do jogo acha que ele deve ser legalizado, isto é, deve ser praticado dentro da lei. Argumentam que proibir o jogo é impraticável, já que não é possível controlar os jogos clandestinos. Acham também que o jogo em cassinos favorece o turismo.

Já a turma que é contra acha que o jogo deve ser proibido porque ele atrai só desgraça: arruína chefes de família, incentiva a malandragem e aumenta a criminalidade. De fato, nos lugares onde o jogo foi legalizado, como em Nevada, algumas regiões de Nova York, Porto Rico, etc., ele logo

passou a ser controlado por organizações criminosas.

Mas, voltando à nossa história, a França decidiu proibir o jogo em 1838 e a Alemanha em 1873. Muito tempo depois, o Brasil seguiria o exemplo.

Quando o marechal Dutra assumiu o governo o jogo foi proibido. Foi o fim de cassinos famosos, como o da Urca e Quitandinha.

O jogo de azar, funcionando sob a proteção da lei, existe em poucos lugares, na atualidade. Os mais conhecidos centros de jogo são Las Vegas, no Estado de Nevada, EUA, e Monte Carlo, no principado de Mônaco. Na América do Sul destacam-se os cassinos uruguaios e paraguaios. No Paraguai, o Cassino Acarahy é muito freqüentado e funciona 24 horas por dia. Também em Macau, território português encravado na China, os cassinos são famosos, funcionando ininterruptamente 365 dias por ano e 24 horas por dia.

A SORTE NOS DADOS

Os dados são pequenos cubos de osso, marfim, vidro ou plástico utilizados em vários **jogos de azar**, isto é, jogos que não dependem de habilidade, e sim do acaso. Cada um dos seis lados de um dado tem um número que vai de 1 a 6. O jogo de dados mais difundido é o *crepe*. Para ganhar, o jogador tem de tirar sete ou onze com os dois dados. Ou seja, somando-se os números dos lados que caíram voltados para cima, o resultado deverá ser sete ou onze.

Presume-se que a origem dos dados é oriental. Um livro sagrado hindu conta que o príncipe Iudistria apostou o seu reino inteiro num lance de dados com Duriodana.

Foi um jogo muito popular na Grécia Antiga e na Roma Imperial. Era jogado tanto por escravos como pelos imperadores. Entre os imperadores que gostavam de arriscar um joguinho de dados estavam, segundo o historiador Suetônio, Júlio César, Augusto, Calígula, Cláudio, Nero e Domiciano. Inclusive a célebre frase pronunciada por Júlio César quando se preparava para atravessar o rio Rubicão: "Alea jacta est" ("A sorte está lançada") referir-se-ia ao ato de lançar os dados para tentar a sorte.

O PÉ DE COELHO

— Tio Donald, é verdade que Gastão tem tanta sorte por causa de um pé de coelho que ele tem? — perguntou Zezinho ao Donald.

— Não creio — resmungou o pato (sempre que falam da sorte do Gastão, o Donald fica bravo). — O Gastão já nasceu sortudo. Mas muita gente acredita que usar pé de coelho dá sorte. Como esse animal se multiplica com muita rapidez, virou símbolo de poder e fertilidade. Além disso, o homem primitivo via na terra a fonte da vida. E a parte mais sagrada do corpo era aquela que ficava em contato com a terra. Por isso — continuou Donald —, os pés e as pegadas tinham significado místico. Uma coisa puxa outra, e isso talvez explique por que o pé do animal mais fértil acabou tendo fama de trazer boa sorte. Os antigos negros do sul dos Estados Unidos consideravam o coelho uma espécie de bicho sobrenatural, o mais esperto de todos. Muitos acreditam tanto no poder mágico do pé de coelho que chegam a usá-lo até como amuleto contra doenças em geral.

PROCURA-SE UM PÉ DE COELHO

O Gastão andava muito preocupado: tinha perdido seu pé de coelho enquanto pescava, e não sabia como fazer para recuperá-lo. Resolveu pedir auxílio ao Professor Pardal, o famoso inventor.

— Mas para que **você** precisa de um pé de coelho? — estranhou Pardal. — Com a sorte que você tem, não precisa de nenhum talismã!

Mas o Gastão insistiu, e o Pardal resolveu atender ao seu pedido: o pato queria um aparelho para procurar seu pé de coelho lá no fundo das águas!

Pouco depois o invento estava pronto: era um mini-submarino com holofotes extrapossantes, que iluminariam o fundo do mar naquela área! E tinha poderosas pinças metálicas para apanhar coisas!

Gastão não perdeu tempo: embarcou no aparelho e logo mergulhou. As águas estavam

escuríssimas, mas assim que o Gastão acendeu os holofotes, tudo ficou claro como o dia! A primeira coisa que ele viu foi o casco de um antigo galeão espanhol emergindo da lama. Rodeou a área até que achou uma abertura num dos lados do barco soterrado. Dirigiu os holofotes para dentro da embarcação e — surpresa! — uma velha arca enferrujada jazia no fundo do convés! Gastão conduziu seu míni-submarino pela abertura e, manobrando as pinças do aparelho, conseguiu içar a arca até a superfície. Pouco depois, o Gastão abria a arca ante os olhos atônitos do Pardal: a arca estava cheia de moedas de ouro, jóias, pedras preciosas! Uma fortuna!

Mas o Gastão não esquecera seu pé de coelho: no minuto seguinte já submergia de novo com seu míni-submarino. Mergulhou tão veloz que acabou penetrando na lama do fundo, mas o míni-submarino voltou à tona, mais rápido do que tinha descido: é que havia atingido um lençol de petróleo, e o esguicho arremessara o aparelho lá para a superfície! O Gastão tinha descoberto um grande **poço de petróleo** no fundo do mar. Outra fortuna!

O Lampadinha batia palmas, festejando o novo feito do Gastão, mas ele já havia descido outra vez, lá para o fundo! Horas depois voltava, dizendo, desanimado:

— Nada do meu pé de coelho . . . Sabe, Pardal, acho que terei de me conformar: nunca mais terei aquela sorte que meu pé de coelho me dava . . .

Sem comentários! . . .

A SORTE E OS NÚMEROS

Como o Donald tinha o número 313 na placa do seu carro, começou a cismar que era essa a razão de tantos planos seus saírem errados. Ao que os sobrinhos responderam, em coro:

— Engana-se, tio! Essa história de certo número dar sorte ou azar é muito relativa. Há superstições também sobre outros números! Veja, por exemplo, o . . .

— Saibam que muitos prédios nos Estados Unidos — interrompeu Donald — não têm o 13.º andar. E é comum não haver o quarto número 13, num hotel. Pulam simplesmente do número 12 para o 14.

— Certo, tio — retrucaram os sobrinhos. — Mas na África Oriental, por outro lado, o número 7 é que é considerado agourento. Já os

hindus pensam o contrário: acham que o 7 dá sorte aos noivos. Os europeus olham o 7 com desconfiança. Acham que, em caso de doença grave, o 7.º dia é um dia crítico.

— Para os antigos gregos, o 12 era o símbolo da perfeição e não é por acaso que o dia e a noite somam 12 mais 12 horas e o ano, 12 meses. — prosseguiu Zezinho.

— Virgílio, o grande poeta latino da Antiguidade, tinha cisma contra o número 5, chegando a aconselhar seus leitores para que o evitassem — ajuntou Luisinho.

— ...E os japoneses consideram o 8 o número perfeito, e chamam seu país de "a terra das 8 grandes ilhas" — disse Huguinho.

— ...E para os reis da Inglaterra o número 2 foi bem mais azarento que o 13 — completou Zezinho. Guilherme II, Henrique II, Eduardo II, Ricardo II, Carlos II e Jaime II foram todos ... infelizes! Viu só, tio Donald? Essa história contra o 13 é mesmo muito relativa!

BICHOS DA SORTE E DO AZAR

No fim do século passado o Jardim Zoológico do Rio de Janeiro vivia uma época de dificuldades financeiras. Seu administrador, o barão João Batista Viana Drummond, e seu auxiliar, o mexicano Manuel Ismael Zevada, decidiram criar um jogo para atrair mais público. Constava de uma série de quadros com bichos pintados, numerados de 1 a 25. Em cada ingresso vinha a figura de um dos 25 bichos. Às 3 horas da tarde um dos bichos era sorteado, e quem tivesse o seu ingresso premiado recebia vinte vezes o valor da entrada.

Em 1893 o jogo já se havia espalhado pela cidade. É que alguns espertinhos viram que aquilo daria bom dinheiro. Começaram a aceitar apostas por conta própria, utilizando-se dos números sorteados pela Loteria Federal, relacionando estes números com os 25 bichos do concurso do Jardim Zoológico. Mas em 1944 o governo proibiu o jogo do bicho, pelo Decreto 6259.

A FERRADURA

Durante uma excursão ao campo com seus primos patos, o Gastão achou uma ferradura.

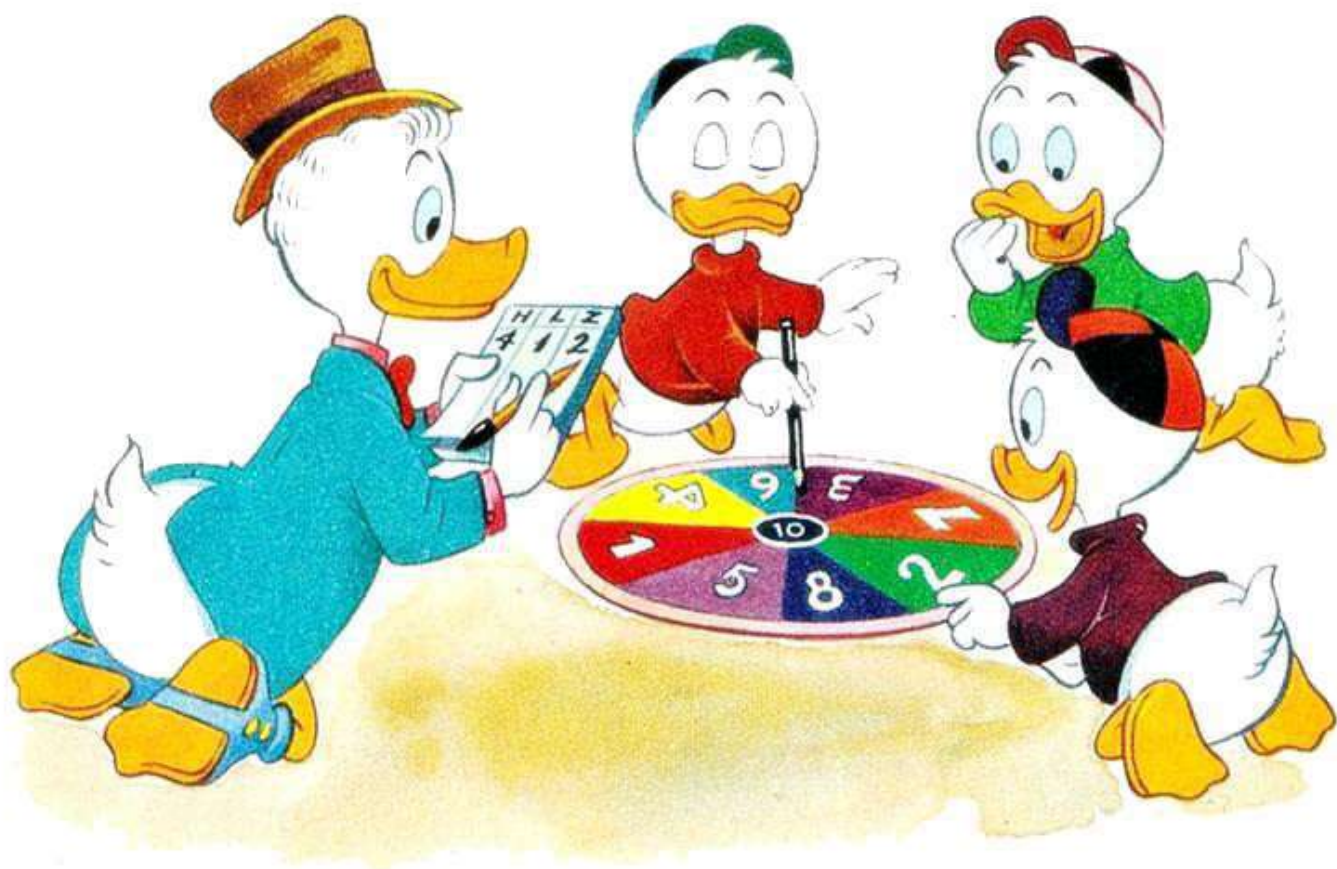
— Oba! Quer dizer que vou ter mais sorte ainda que de costume! — exclamou ele, todo feliz.

Dito e feito: logo adiante, Gastão tropeçou numa enorme pepita de **ouro**! Não precisando mais da ferradura, atirou-a longe, e . . . ela foi cair bem no pescoço do Donald. Moral da história: até hoje o Donald não acredita que achar ferradura dá sorte! . . .

Mas a tradição popular diz que sim. Estudiosos atribuem o fato a três causas: seu formato, sua ligação com o cavalo e o fato de ser feita de ferro.

O formato da ferradura lembra o da lua crescente, e esta é venerada em muitas regiões. Por sua vez, o cavalo é considerado defesa forte contra o mau-olhado, especialmente na Arábia, Espanha e Alemanha. E quanto ao ferro que compõe a ferradura, é crença antiga que ele tem a virtude de repelir as bruxas, os duendes, os maus espíritos e outros capetas menos votados . . .

JOGUINHO DO GASTÃO

O JOGO DA RODA

Eis um jogo fácil de fazer e bastante divertido. Você só precisa de duas coisas: lápis e papel. Desenhe um círculo de 15 centímetros numa folha branca de papel. Em seguida, divida o círculo em oito partes iguais. No centro do círculo, trace um círculo menor. Numere as partes nesta ordem: 1, 4, 6, 3, 7, 2, 8 e 5. No círculo menor escreva o número 10. A folha é colocada então sobre a mesa ou no chão. Tira-se "par ou ímpar" para ver quem será o primeiro a jogar. O primeiro jogador segura o lápis um palmo acima do papel, fecha os olhos e gira o lápis no ar. Sempre de olhos fechados, o jogador baixa a ponta do lápis sobre o papel. Se o lápis tocar na casa do número 4, ele ganha 4 pontos. Se acertar no círculo do centro, ganha 10 pontos. Cada participante escreve suas iniciais na casa em que acertou. Depois que todas as casas tiverem sido tocadas, ganha quem fez mais pontos. Se houver muitas crianças, você poderá fazer um círculo maior, com dezesseis ou 32 casas.

AS QUERMESSES

Com a sorte incrível que possui, o Gastão é o terror das quermesses: os donos das barracas tremem quando avistam nosso amigo. Pudera! Por onde ele passa, leva todos os prêmios.

Mas . . . como será que começou essa história de **quermesse?** E por que esse nome estranho? É que ele vem da língua flamenga: **kerkmesse.** Virou **kermesse** em francês e **quermesse** em português. Sua origem está ligada à religião: era a festa do santo padroeiro da paróquia ou o aniversário da consagração da igreja.

Com o tempo as quermesses foram perdendo o cunho religioso e no fim da Idade Média já estavam até se tornando escandalosas. A tal ponto que, pelo século XVI, Carlos V proibiu, sob severas penas, que as festas durassem mais que um dia. Mas esse édito, de 1531, não tardou a ser esquecido.

Hoje, em algumas aldeias da Europa, ainda se realizam grandes procissões ligadas a esses festejos, como em Mons e Antuérpia, na Bélgica. No Brasil, as quermesses acontecem em geral com as festas de junho, especialmente no dia de São João; com barracas de sorteios, jogos com prêmios, paus-de-sebo.

A QUERMESSE DA MARGARIDA

Margarida e sua amiga Clara de Ovos davam os últimos retoques na quermesse beneficente que iam realizar. Haveria, como sempre, inúmeras barracas, distribuindo prêmios aos ganhadores dos jogos, além de uma grande rifa, sorteando artigos de valor. Mas, em dado momento, Clara de Ovos ficou aflita:

— Xi, Margarida! E se o Gastão aparecer, como no ano passado? Ele ganhou **todos** os prêmios! Se o público avistar o Gastão em nossa quermesse, ninguém comprará nenhum bilhete e as vendas serão um fracasso.

A situação era mesmo crítica. Aí, Margarida exclamou:

— Já sei! Vou desviar a atenção do Gastão, fazendo com que ele me convide para um piquenique! Vale a pena o sacrifício!

Pouco depois, quando o Gastão ia saindo de casa em seu carro, chegou a Margarida. Deu-lhe um sorriso todo dengoso e foi logo dizendo:

— Oh, que bom que encontrei você, Gastão! Estou louquinha para fazer um piquenique! O dia está tããão liiindo!...

Gastão ficou meio contrafeito, pois já estava imaginando os prêmios que ia "papar" tranqüilamente na quermesse. Mas, só de pensar na raivinha que isso ia causar no Donald quando ele soubesse, decidiu sair com a Margarida.

O piquenique correu otimamente e Margarida até suportou, bem-humorada, a irritante companhia do Gastão; todo o sacrifício era válido para que ele **não fosse** à quermesse!

Quando viu que já era hora de terminar a quermesse, Margarida pediu que o Gastão a levasse até lá. Estava muito curiosa para saber o resultado e quanto haviam angariado para as obras beneficentes.

Assim que a viu chegar, Clara de Ovos foi dizendo:

— A quermesse foi o maior sucesso, Margarida! Tivemos gente em penca e vendemos todos os bilhetes da rifa. Só que . . .

— Só que o quê? — indagou Margarida, apreensiva.

— Só que aconteceu uma coisa esquisita . . . um garotinho ganhou **todos** os prêmios, inclusive a rifa! É tão sortudo quanto o Gastão! Nunca vi coisa igual!

Nisso apareceu um garotinho muito parecido com o Gastão, que lhe disse, todo feliz da vida:

— Tiô, está aqui o troco do dinheiro que o senhor me deu para comprar os bilhetes da rifa e dos outros jogos das barracas! Ganhamos tudo! Ih, ih, ih!

Era Trevinho, o sobrinho do Gastão. Estava explicado . . .

SORTE E AZAR NO AMOR

Outro dia Donald viu a Margarida passeando com o Gastão. Como vocês sabem, Margarida é namorada do Donald e, por isso, ele ficou uma fera! Começou a arrancar as pétalas da margarida — da **flor,** é claro — que tinha na mão. E ia dizendo: "Bem-me-quer, mal-me-quer" . . . até chegar à última pétala, "bem-me-quer"! Aí Donald suspirou satisfeito: não havia perigo! Margarida gostava mesmo **dele!** . . .

"Desfolhar a margarida" é uma das superstições mais populares sobre o amor. Mas existem muitas. Como esta, por exemplo: se dois homens e duas mulheres cruzarem as mãos ao se cumprimentarem, sairá casamento de um dos pares.

Ou esta outra: se uma moça encontrar uma vagem com nove grãos, ao descascar ervilhas, é só prendê-la sobre a porta e o primeiro que entrar será seu futuro marido!

O momento de vestir a noiva para o casamento é também cheio de tradições supersticiosas: colocar a grinalda de flores na cabeça é sinal de casamento próximo. Prender o vestido da noiva

com um alfinete, também. Se chover na hora do casório ou depois da cerimônia, é bom sinal: os noivos serão felizes.

Depois do casamento, é tradição a noiva atirar seu buquê de flores para o meio das convidadas. A moça que o apanhar será a próxima a se casar. Em alguns países a tradição manda que o noivo entre com a noiva nos braços, na casa em que irão morar.

No interior do Brasil é hábito fazer festança depois do casamento. Dizem que quem não dá festa vai ser pão-duro como o Tio Patinhas a vida inteira. Em nossa terra, o mês consagrado às noivas é maio, mas há lugares em que os noivos fogem desse mês. Essa superstição vem dos antigos romanos. Para eles, o mês ideal era junho. É que esse mês era consagrado à deusa Juno — a rainha das deusas —, protetora do casamento e das mulheres.

Depois que os deuses mitológicos foram aposentados e se recolheram ao Olimpo para um merecido descanso, os santos da Igreja foram invocados pelos namorados. Santo Antônio, São João, São Gonçalo, Nossa Senhora de Lurdes e Nossa Senhora da Conceição são santos casamenteiros, santos que ajudam os fiéis a resolverem seus problemas matrimoniais! . . .

O SONHO E A SORTE

Certa vez, uma filha de Freud foi proibida de comer cerejas por se achar doente. Nessa noite, ela sonhou que havia comido um montão de cerejas. Desses e de outros casos é que o famoso cientista austríaco, criador da psicanálise, concluiu que o sonho representa a realização de um desejo reprimido.

Para os índios peles-vermelhas, os sonhos e visões tinham um significado mais complexo e profundo. Por meio deles recebiam lições de sabedoria, inspiração de natureza religiosa e artística, incluindo-se canções.

Os *bataks,* povo da Sumatra, têm um curioso ritual ligado ao sonho. Quando saem à procura de cânfora, uma substância aromática extraída do canforeiro, penetram na floresta até achar um local propício. Acampam então ali e dão início ao ritual: ao som da flauta invocam o espírito da cânfora, enquanto oferecem contínuos sacrifícios. A seguir, deitam-se e dormem para . . . sonhar com o lugar onde a cânfora será encontrada! Mas os próprios *bataks* reconhecem que esse sistema é meio "furado". Nem sempre dá certo . . .

No Brasil, o pessoal capricha nos sonhos com animais. É que, por influência

do jogo do bicho, os algarismos finais dos bilhetes de loteria são associados aos números correspondentes aos bichos. Por isso, sonhar com um animal vale por um bom palpite para arriscar na loteria.

Em matéria de sonho e sorte, existe um caso incrível: o de John Godley, o jovem dos sonhos de ouro. Estudava em Oxford, na Inglaterra. Numa sexta-feira, dia 8 de março de 1946, sua vida mudou. Foi a primeira vez que ele sonhou com o cavalo que iria vencer uma corrida, e . . . que venceu mesmo!

Em outra ocasião Godley se achava na Irlanda, sem meios de saber os nomes dos cavalos que iriam correr em Aintree, Inglaterra, pois os jornais chegavam com dois dias de atraso. Sonhou, então, que o vencedor seria um cavalo chamado Tubermore. Contou o caso aos seus parentes, como costumava fazer. E, naturalmente, o cavalo vencedor tinha esse nome . . . um cavalo que correu pela primeira e única vez!

OS PRESSÁGIOS

Toda vez que o Donald vê o Gastão, bate três vezes na madeira. Para ele, ver o Gastão é mau presságio. **Presságio** é um acontecimento ou sinal pelo qual se prevê o futuro, segundo a crença popular.

Existem presságios maus e bons. Para Donald, o Gastão é mau presságio, porque ele sempre se sai mal com o primo sortudo. Em compensação, o Donald é um bom presságio para o Gastão, pois este sempre se sai bem quando se mete com o primo azarado.

Coisas consideradas de bom agouro: encontrar um cavalo malhado, um monte de feno ou um rebanho de carneiros. Diz-se também que dá sorte achar alfinete, ferradura ou trevo de quatro folhas. Quem calçar a meia pelo avesso, por distração, espirrar três vezes ou for sẽguido por úm cachorro novo, também terá sorte. E terá azar quem derramar sal, queimar pão, ouvir o pio da coruja ou o canto do galo durante a noite, matar aranha, passar em cima de cobra, deixar cair um pente, partir um espelho, passar sobre um buraco ou der risada antes do almoço . . .

Os povos primitivos

vêem presságios nas manifestações da natureza. Para os nativos da Sumatra, por exemplo, um eclipse é um aviso de calamidade próxima. Os *akambas* da África, quando avistam um cometa, dizem que vai haver fome, e para os *palangas* o mesmo cometa é sinal de guerra.

Também existem "antídotos" contra os maus presságios. Assim como o Donald bate na madeira para **isolar** o mau presságio de ver o Gastão, já no século XVII o pessoal derramava um pouco de vinho para **neutralizar** o mau presságio de derramar sal na mesa.

Os antigos romanos levavam os presságios muito a sério. Em certa ocasião, quando Aníbal, o general cartaginês, ameaçava conquistar Roma, comentavam-se ocorrências incríveis: galinhas e galos que tinham trocado de formas, pedras vermelhas caindo do céu, e o sol brigando com a lua. A coisa chegou a tal ponto que o Senado mandou investigar o que estava havendo!

A LOTERIA ESPORTIVA NO MUNDO

Uma das coisas que mais irritam o Tio Patinhas é ele não ter inventado a Loteria Esportiva. Cada vez que o velho pão-duro vê os milhões arrecadados quase tem um chilique . . .

O fato é que a "loteca" esportiva surgiu na Suécia, em 1925. Começou sendo explorada por algum "Tio Patinhas" de lá, mas em

1934 passou ao controle do governo. Hoje essa forma de loteria existe em toda a Europa, menos na Albânia, França e União Soviética.

No Velho Continente uma boa parte dos lucros volta para os clubes, como ajuda ao esporte. Na Turquia, só com o dinheiro da loteca já construíram oito estádios. A França, que não tem Loteria Esportiva, está mudando de idéia. É que milhares de franceses apostam na loteca de Mônaco, principado vizinho, que assim arrecada milhões de francos . . . utilizando-se inclusive do próprio campeonato francês de futebol! Na Bélgica, você encontra os bilhetes para aposta em toda parte: bancas de jornais, bares, livrarias. Na Holanda, o negócio é bem organizado: 20% do total das apostas vão para os clubes, que são obrigados a usar esse dinheiro com seus times juvenis e infantis e na construção de novas instalações para os esportistas. Na Inglaterra, terra dos jogos e das apostas, a loteca é muito popular, com 20 milhões de cruzeiros semanais de apostas. Na Itália a loteca se chama *Totocalcio* e foi com seu dinheiro que puderam financiar os enormes gastos das Olimpíadas de Roma, em 1960.

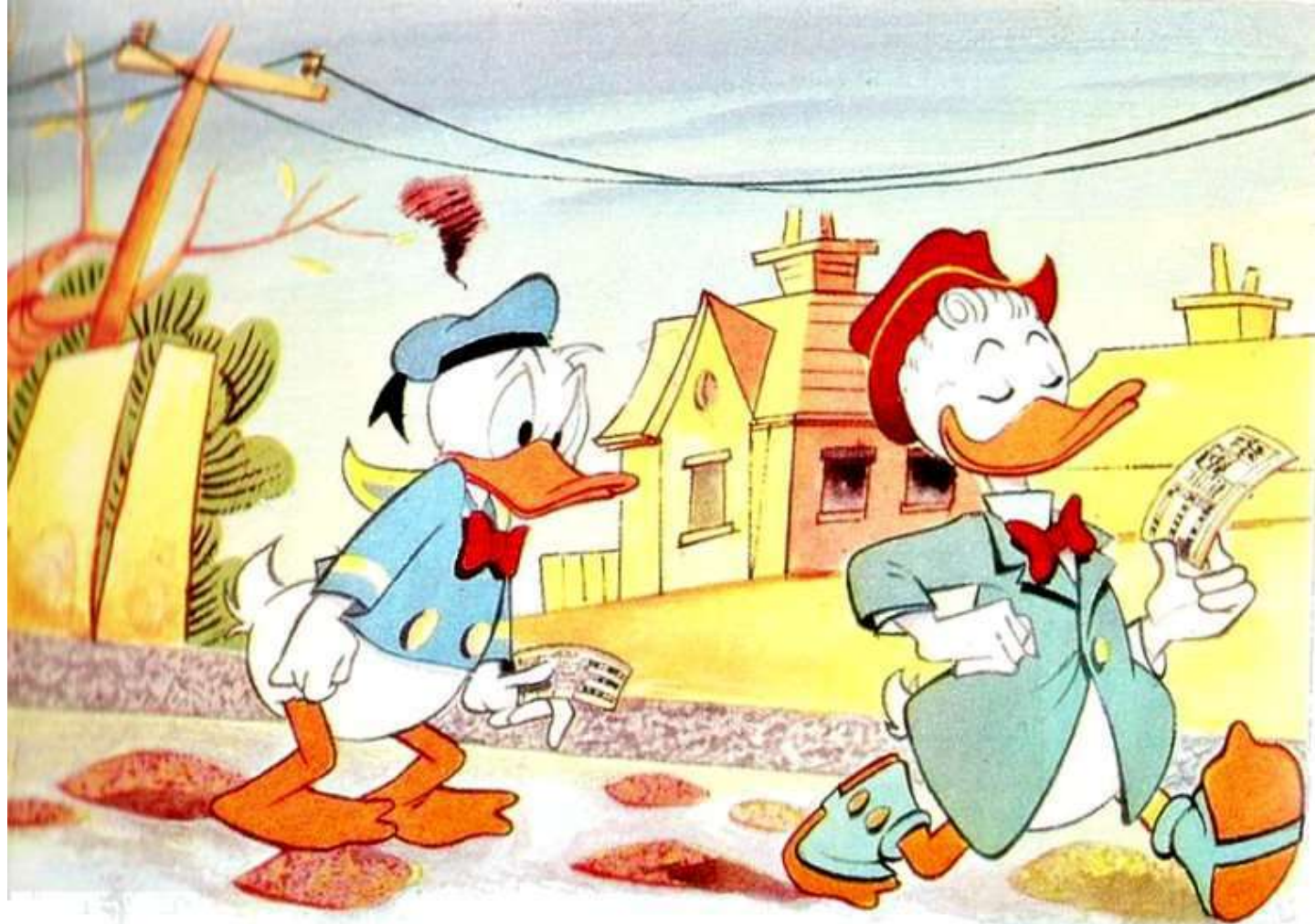
É por isso que o Tio Patinhas fica com os olhos vidrados quando ouve falar em Loteria Esportiva . . .

A LOTERIA ESPORTIVA NO BRASIL

O futebol sempre foi motivo de apostas, no Brasil. Existiam vários tipos de "bolos" esportivos. Na modalidade mais simples bastava acertar o resultado de uma determinada partida.

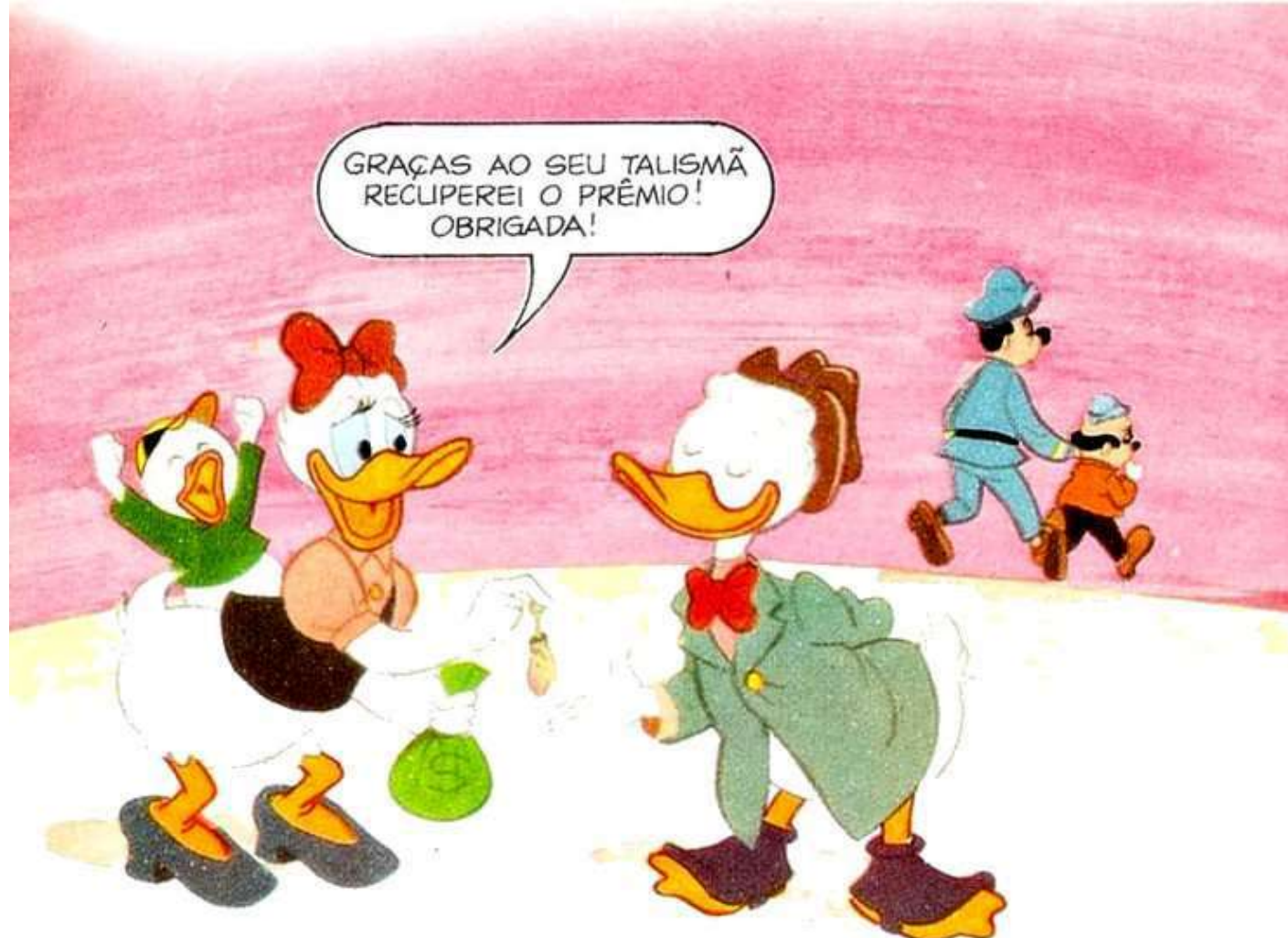
Já o "bolo de linha" era feito no próprio estádio, antes do início de um jogo: eram distribuídos os números dos atacantes, de 7 a 11. Ganharia quem tivesse escolhido o número do jogador que fizesse o primeiro gol. Faziam-se também apostas sobre o time que venceria uma partida, sobre a renda, etc.

A Loteria Esportiva, portanto, apenas oficializou o velho hábito de apostar no futebol.

Após o estudo dos sistemas usados em trinta países, optou-se pelo português. E em 27 de março de 1969 era criada a Loteria Esportiva no Brasil. É coordenada pelo Conselho Superior da Caixa Econômica Federal e parte de sua renda

é destinada a ajudar os esportes, a educação e a assistência social.

Para acertar na chamada loteca, o apostador precisa acertar os resultados de treze jogos, dizendo qual o time que vencerá ou se haverá empate. Os bilhetes de aposta constam de matriz e recibo; o primeiro fica na Loteria e o segundo com o apostador. A aposta mínima é de 2 cruzeiros.

Na fase inicial, podia-se apostar qualquer quantia em cada cartão. Terminado o período de experiência, foi estabelecido que esse máximo seria de 108 cruzeiros. Os cartões entregues nas lojas de aposta são todos encaminhados a um centro de computação eletrônica, em Brasília, onde várias medidas de segurança impedem a falsificação de resultados.

A Loteria Esportiva já fez muitos milionários no Brasil e em inúmeros países onde é praticada. Ela só é proibida em Patópolis. Claro, não é? Se o Gastão apostasse, já se viu . . .

...E A SORTE VENCEU O AZAR

Quando viu os resultados do Teste 93 da Loteria Esportiva, d. Neusa Kieffer, residente na Guanabara, exultou de alegria: tinha feito treze pontos e iria ganhar 140 000 cruzeiros! Ao ver, porém, a relação dos acertadores, levou um choque: seu nome não constava da lista. Tivera sorte em acertar todos os palpites, mas não ganhar com treze pontos era azar demais. E ela foi reclamar, como era de seu direito.

O Serviço de Investigações e Perícias da Caixa Econômica Federal constatou que o cartão-recibo da apostadora estava certo, mas um funcionário da loja onde ela fizera a aposta (de 64 cruzeiros) havia adulterado o cartão-matriz remetido à Caixa, reduzindo o valor da aposta para Cr$ 32,00 e "enfurnado" a outra metade do dinheiro

A loteca desonesta foi fechada, mas a Caixa não queria pagar o prêmio a d. Neusa, alegando que não era responsável pelo acontecido. A justiça chegou finalmente para d. Neusa quando o Tribunal Federal de Recursos lhe deu ganho de causa. O azar não conseguira derrotar sua sorte!

O GASTÃO DA LOTECA

Se existe alguém no Brasil que lembre **muito** o Gastão, é o moço Eduardo Varela, que, em maio de 1972, ganhou — sozinho — quase 12 milhões de cruzeiros!

Antes dessa época, Eduardo era um modesto rapaz que trabalhava até nas férias para ajudar a família. No célebre palpite que tornou Dudu milionário há um importante detalhe que os torcedores do Coríntians não gostam muito de lembrar: o jovem acertou sozinho porque apostou na vitória do Juventus sobre o Coríntians e foi esse "zebrão" que fez todos os demais apostadores perderem . . .

Moço ajuizado, Eduardo empregou bem seu dinheiro e decidiu continuar seus estudos. Seu sonho é formar-se em Direito. Apesar de multimilionário, não abandonou um dos seus velhos hábitos: todos os domingos vai jogar pelada com os amigos. E disse uma coisa bacana: "O dinheiro ajudou, é claro, mas feliz eu sempre fui".

FAZENDO FIGA

Toda vez que o Donald vê o Gastão, ele **faz figa.** Fazer figa, você sabe, é fechar a mão com o polegar enfiado entre o dedo indicador e o médio. Há uma superstição que diz que, fazendo figa, a gente **isola** as influências ruins... como a do Gastão!

A figa é um amuleto antiquíssimo. Surgiu no Mediterrâneo e não na África, como muitos pensam, e foi difundida pelos romanos.

POR QUE JOGAR ARROZ NOS NOIVOS?

Os povos primitivos costumavam dar um valor mágico a inúmeras coisas. Na China, 2000 anos antes de Cristo, o arroz era símbolo de fartura.

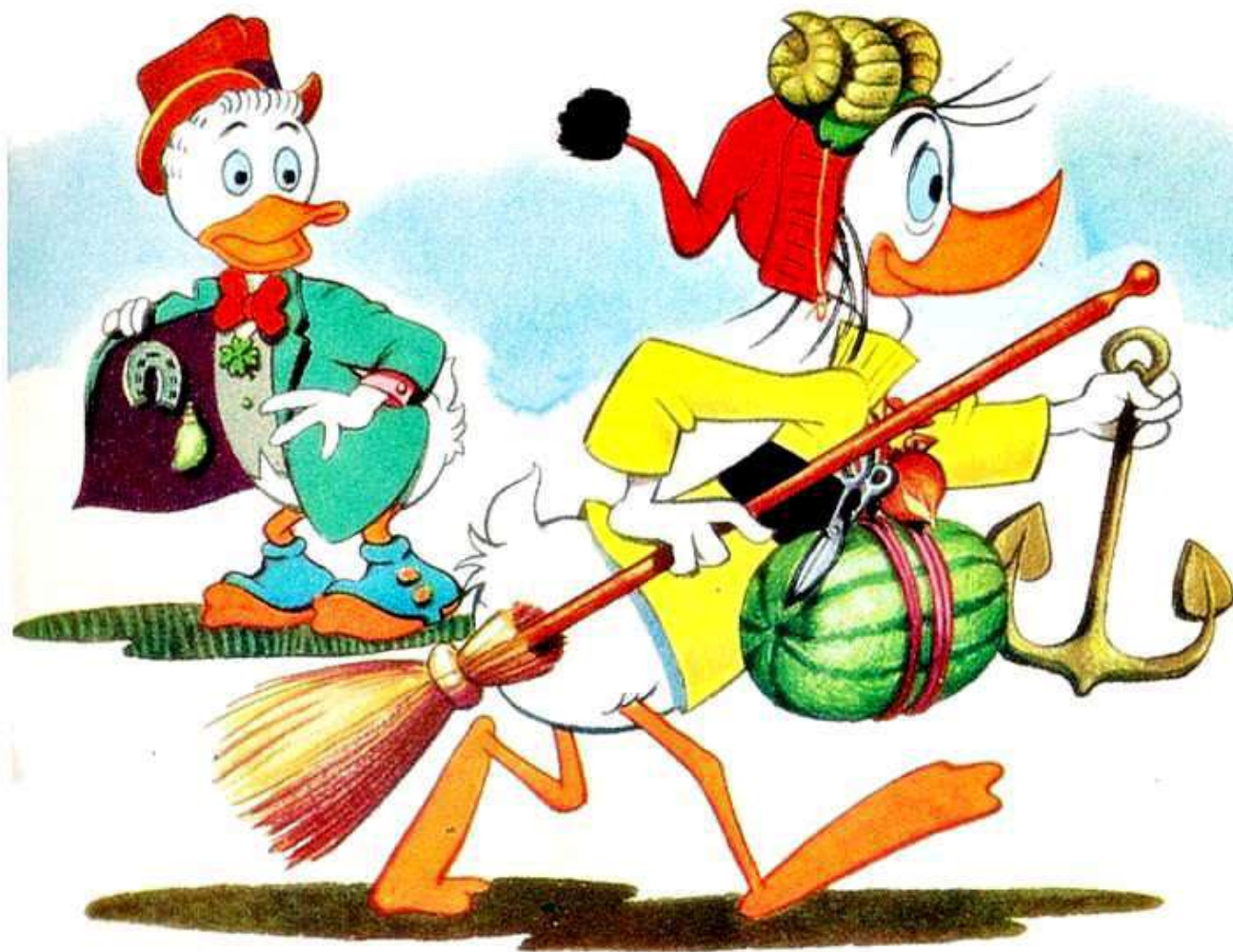
Certo dia, um poderoso mandarim quis, por vaidade, mostrar como era rico: no dia do casamento de sua filha, fez cair uma "chuva" de arroz em suas extensas terras. Sem saber, ele iniciava uma tradição que perdura até hoje: a de se atirar punhados de arroz sobre os noivos, após a cerimônia nupcial. É uma forma bonita de se desejar **fartura** e **boa sorte** aos recém-casados, não é mesmo?

AMULETOS ESTRANHOS

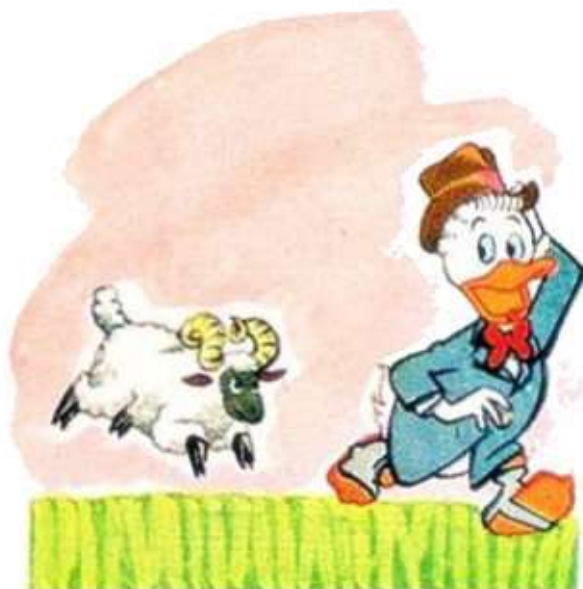
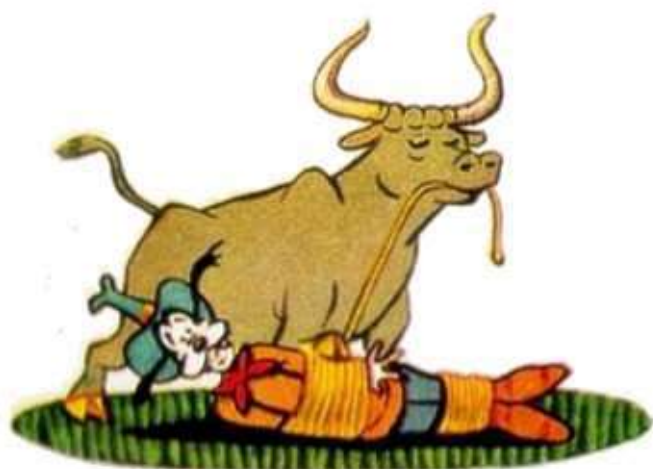
A lista de **amuletos,** ou seja, de objetos usados para afastar o mal, é quase interminável. Só em Portugal, o folclorista J. Leite de Vasconcelos anotou os seguintes: cabeças e dentes de alho, amêndoas, âncoras, chifres de carneiro, galhos de arruda, víboras, caroços de tâmara, castanhas, cebolas, chaves, garrafas, cavalos-marinhos, dentes de javali, lagartixas, nós, vassouras, sapos, tesouras e mil e uma coisas estranhas!

Os hindus usam um tradicional amuleto: pequenas esferas em colares, contendo milhares de elefantes pequeníssimos esculpidos em marfim!

Outro amuleto curioso é usado no Japão: a estatueta de um gato sentado estendendo a pata direita para a frente. Chama-se *maneki neko,* isto é, "o gato que convida".

Na América Latina acredita-se que os dentes de jacaré protegem a dentição da criança. Depois de tudo isso, não se pode culpar o Tio Patinhas pela cisma que tem da sua moedinha n.º 1 . . . não é verdade?

SEU SIGNO FAVORECE A SORTE ?

Mestre Gastão estudou os signos do zodíaco em relação à sorte, e as conclusões do nosso felizardo **sortólogo** de Patópolis são as seguintes:

CARNEIRO — 21/3 a 20/4 — Dizer que este signo atrai a sorte seria exagerar, sabe? Mas você, Carneirinho, tem uma vantagem: os astros gostam muito de você e, quando a situação se torna periclitante, eles dão um jeitinho para que você se saia bem. Portanto, não se queixe, Carneirinho! Seu signo até que não é azarento, né?

TOURO — 21/4 a 20/5 — Na verdade, o signo de Touro chega a ser um signo de sorte, graças à obstinação com que você se empenha em conseguir as coisas. Pois é, Tourinho, para alcançar o que você quer, é preciso persistir. Com jeito, é claro! No conjunto, seu signo é muito bom, e você é uma pessoa muito bacana. Vá em frente!

GÊMEOS — 21/5 a 20/6 — Este, sim, pode-se dizer que é o signo da sorte! Gêmeos, apesar de ser bastante avoado e dispersivo, consegue atrair tudo o que há de bom ao seu redor. Até nos estudos você é protegido, sabia? Já que seu signo é de sorte, faça milhões de coisas bacanas . . . para ter mais sorte ainda!

CARANGUEJO — 21/6 a 21/7 — Este signo, amiguinho, não é lá de muita sorte, mas toda pessoa nascida sob a constelação de Caranguejo é tão boazinha que, finalmente, muita gente quer ajudá-la. Isto é muito importante, não acha? Por outro lado, como você é uma pessoa compreensiva, todo mundo procura sua preciosa amizade. E boas amizades são um verdadeiro tesouro!

LEÃO — 22/7 a 22/8 — Quem nasceu sob o signo de Leão é uma pessoa um tanto imprevisível. Muda de humor em um piscar de olhos. Isso não é muito bom, sabe? Procure estabilizar seu gênio e agir com mais compreensão para com os outros. Só assim seu signo poderá atrair a sorte, senão . . . Bem, cuidado com o azar, Leãozinho!

VIRGEM — 23/8 a 22/9 — O seu signo é estável, embora não se possa dizer que é realmente um signo que atrai muita sorte. Ainda bem que você possui o dom de saber analisar as situações; desta maneira você consegue contornar os obstáculos. Não critique tanto os demais e você poderá melhorar muito. É fácil, não?

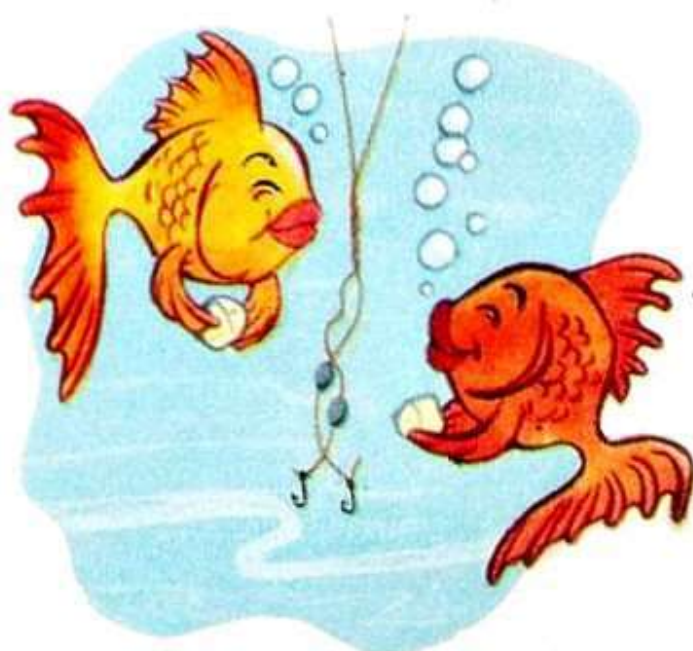
BALANÇA — 23/9 a 22/10 — Este, sim, é um signo que afasta o azar e atrai a sorte! Você é dono da bola, meu jovem de Balança! Todo mundo gosta de você e, sem muito esforço, você vence qualquer competição, quer nos estudos, quer nas brincadeiras. Muita gente procura sua companhia, pois você dá uma sorte bárbara!

ESCORPIÃO — 23/10 a 21/11 — Para falar com sinceridade, eis um signo não muito promissor em matéria de sorte. Como seu gênio é realmente difícil, até os bons fluidos astrais se assustam com Escorpião! Que fazer? É simples: é só você comportar-se de um modo mais simpático e compreensivo. Sendo assim, verá que tudo dará certinho, tá bom?

SAGITÁRIO — 22/11 a 21/12 — Este é um signo de sorte, mas com muitos altos e baixos. Seu caráter nem sempre é muito firme, e é por isso que, às vezes, você tem a impressão de que seu signo não ajuda. Procure enxergar as coisas com boa vontade e otimismo. Sim, porque o otimismo é o antídoto do azar. Boa notícia, não é?

CAPRICÓRNIO — 22/12 a 20/1 — Em princípio, este signo parece (e às vezes é) um pouquinho azarento, e você se retrai por este motivo. Mas não é bem assim, não! Como você possui uma grande força de vontade, afinal consegue mudar a sorte, e ela acaba ficando com você. Dizem por aí que querer é poder, não é? Pois bem, há muito de verdade neste ditado, pode crer.

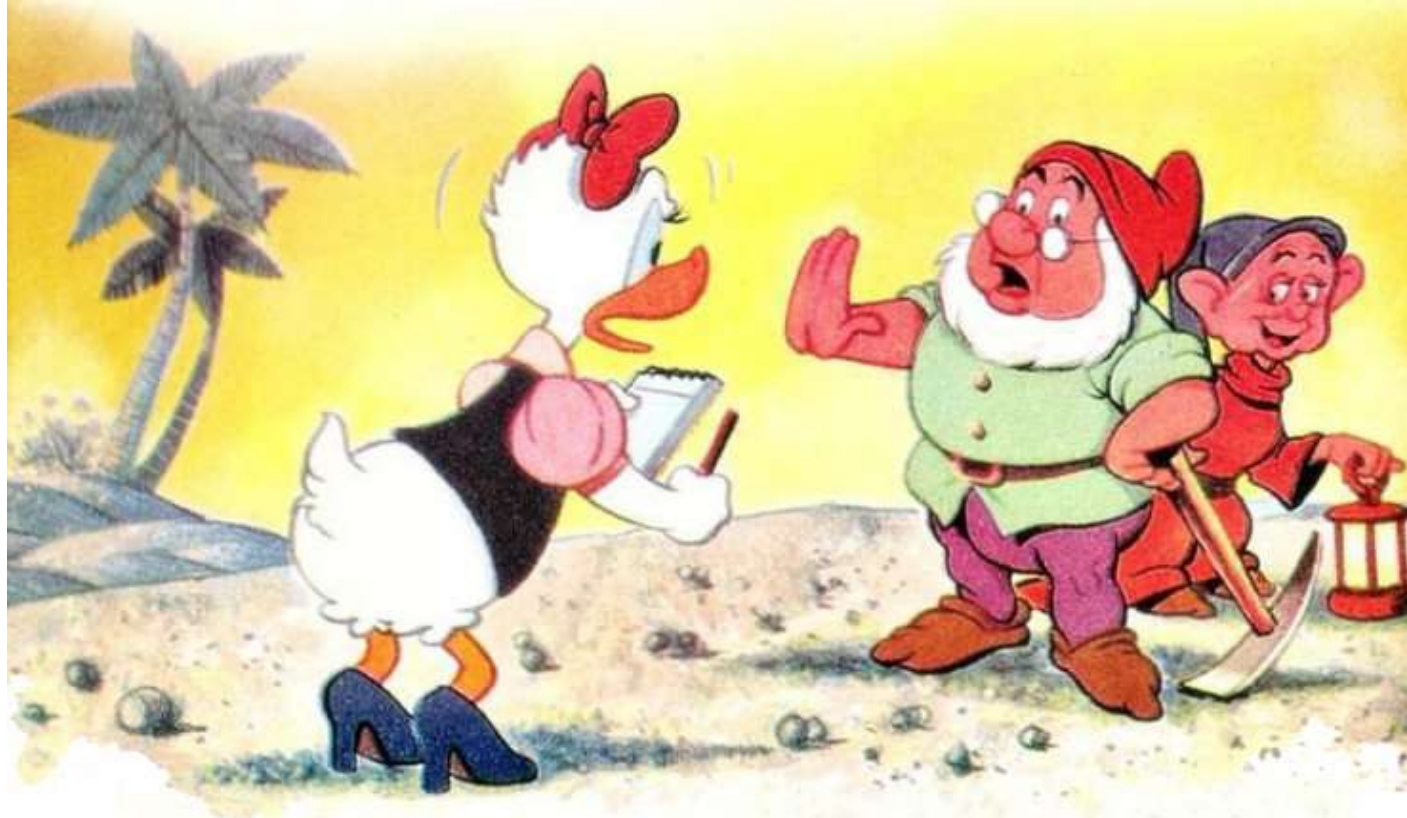
AQUÁRIO — 21/1 a 19/2 — Aquário é um signo de muita, mas muita sorte, mesmo! Assim, você é uma pessoa realmente privilegiada que consegue ter sorte em todos os sentidos. Bem, já que você se encontra numa situação fora do comum, tão maravilhosa, procure espalhar um pouco de sorte por aí. Terá a alegria de se sentir útil.

PEIXES — 20/2 a 20/3 — Para afastar o azar, meu amiguinho de Peixes, você deve comunicar-se mais com os colegas. Não se feche: fale, brinque, ouça, mas não se afaste do mundo. Os astros gostam muito de quem procura combater as dificuldades. É por isso que você deve ter a certeza de que eles farão tudo para dar-lhe uma mãozinha.

A SORTE E O AZAR NO MUNDO ANIMAL

Desde os tempos mais remotos o homem projetou suas próprias superstições sobre os animais. Os antigos egípcios veneravam o cão, que para eles era um intérprete das mensagens celestiais. Na Grécia antiga a coruja era o pássaro da deusa Atena e, portanto, de bom agouro. Já na Roma dos césares, a coruja era considerada de mau presságio. E tinham lá seus motivos para pensar assim: pouco antes de o imperador Commodus Aurelius morrer, uma coruja pousou em seu quarto; pios de coruja prenunciaram o assassínio de Júlio César, o mesmo ocorrendo antes da morte de Augusto. Por outra parte, a vida de Gengis Khan foi salva por uma coruja, segundo a lenda.

Até a pacata galinha não escapou da superstição: em algumas regiões o pessoal fica apavorado quando uma galinha canta feito galo: é um mau sinal! Em compensação, o canto autêntico do galo é tido como benéfico: dizem que afugenta os maus espíritos, os diabos e as bruxas, e há uma razão para isso, pois o canto do galo anuncia a chegada da aurora. Muitas das superstições

de hoje são remanescentes das religiões primitivas ou da Idade Média, época em que o ocultismo e a magia campeavam por todo lado. O gato é um animal que em todos os tempos atraiu e irradiou crendices. Muitas delas vieram até os nossos dias, tais como: quem dá pontapé em gato pega reumatismo; quem maltrata gato é perseguido pelo demônio; o gato tem sete vidas, e quem lhe tirar uma será vítima do azar. Todas essas crenças, condenando quem faz mal ao gato, vêm justamente das primitivas religiões, onde o nosso amigo bichano era considerado um animal sagrado.

A serpente goza de boa reputação no Oriente; os antigos egípcios a consideravam um símbolo da sabedoria. Mas no Ocidente seu cartaz é muito baixo, sendo considerado bicho azarento. Isso se deve à narrativa bíblica sobre a expulsão de Adão e Eva do Paraíso, provocada pela serpente. Na Espanha, os andaluzes não podem nem ouvir a palavra **cobra**. Quando a ouvem, gritam logo: **Lagarto!**, para **cortar** a influência maléfica. E o Tio Patinhas grita: **Polícia!** quando os animais de estimação dos Metralhas tentam prejudicá-lo..

MULHER E PADRE NÃO ENTRAM

Se existe uma superstição que a Margarida detesta, é a que diz: "Mulher e padre não entram em mina". Pudera, né? Tipo da crendice antipática . . . principalmente para as mulheres!

Mas . . . de onde veio essa idéia? Dos próprios mineiros que trabalham no subsolo e tradicionalmente conservam essa superstição em inúmeros países. Não se chegou a um acordo, entretanto, sobre o **motivo** dessa crendice. Há várias interpretações: alguns acham que é porque as mulheres distraíam a atenção dos mineiros, causando acidentes. Outros dizem que é porque os mineiros trabalhavam quase nus, devido ao calor nas minas, e que a presença feminina aí causaria embaraços de parte a parte. E ainda há os que acreditam que é porque as mulheres dão azar, impedindo que o filão de minério seja logo encontrado. E os padres? Talvez por analogia: por usarem batina, que lembra a saia.

Um dirigente da mina de ouro de Morro Velho (MG), Cecil Jones, declarou que, em mais de 140 anos de operações, a tradição de não deixar mulher — nem padre — entrar foi mantida. E a superstição continua: duas jornalistas foram impedidas de visitar as obras do metrô de São Paulo, pelos operários, que não queriam que elas entrassem nos túneis. Opinião da Margarida sobre tudo isso: — BAH!

A PEDRA DE SORTE DOS PEIXES

Pedra de sorte é o nome popular de certos ossinhos encontrados em quase todos os peixes. São pedrinhas brancas que ficam dentro de bolsas localizadas junto ao ouvido, atrás dos olhos do peixe. Compostas quase que totalmente de carbonato de cálcio e fosfato de cálcio, são usadas como amuletos pelas pessoas supersticiosas de muitas partes do mundo. Antigamente, acreditava-se que era um amuleto excelente na cura de cólicas. Seu nome científico é *otoliths*. Julga-se que é através delas que os peixes mantêm seu equilíbrio na água.

O ESPELHO

Nem o tranqüilo espelho escapou às superstições. Inúmeras lendas e crendices sempre o acompanharam em todo o mundo. Acreditava-se que não se deveria olhá-lo à noite, não se deveria falar diante dele. E, até hoje, muita gente fica preocupada quando quebra um espelho: é que uma velha superstição diz que isso traz para a pessoa sete anos de azar!

Antes do espelho, era na água que o homem primitivo se mirava. E via, na sua imagem refletida, a existência de uma outra pessoa, com vida própria. Assim aconteceu com o Narciso da lenda grega: era belo e se apaixonou por si mesmo ao se ver refletido nas águas. Do espelho das águas vem uma antiga tradição de Portugal e do Brasil: antes de bebê-la, altas horas da noite, aconselha-se acordar a água que dorme. Grita-se, na margem do rio: — **Acorda, Maria**!

O espelho é também usado como amuleto defensivo. Os antigos acreditavam que a face brilhante do espelho rebatia as forças do mal. Por isso, os amuletos contra o mau-olhado apresentam, às vezes, muitas faces polidas.

O AZARADO JÓ

Se o Gastão é o maior exemplo do felizardo, Jó é o exemplo clássico do azarado. A história de Jó está contada na Bíblia. Ele era um dos senhores mais ricos e poderosos de Hus, na Iduméia. A Bíblia conta que Deus se orgulhava das virtudes e da veneração do seu servo Jó. Então, Satanás acusa Jó de ser bondoso só porque é rico e sem problemas. Obtém autorização de Deus para afligir Jó de todas as formas, a fim de pôr à prova sua fé.

Começam então os azares de Jó: perde todos os seus bens, seus filhos, sua esposa e ainda é atingido por terrível doença.

Sem entender por que é vítima de tantos sofrimentos, Jó lamenta-se diante do Senhor, buscando uma explicação. Finalmente, Deus repreende Jó por este querer descobrir as intenções divinas, dizendo-lhe que a compreensão do homem é muito pequena para entender a grandeza dos atos de Deus. Mas tudo o que Jó havia perdido lhe é restituído. Era a vitória de sua fé.

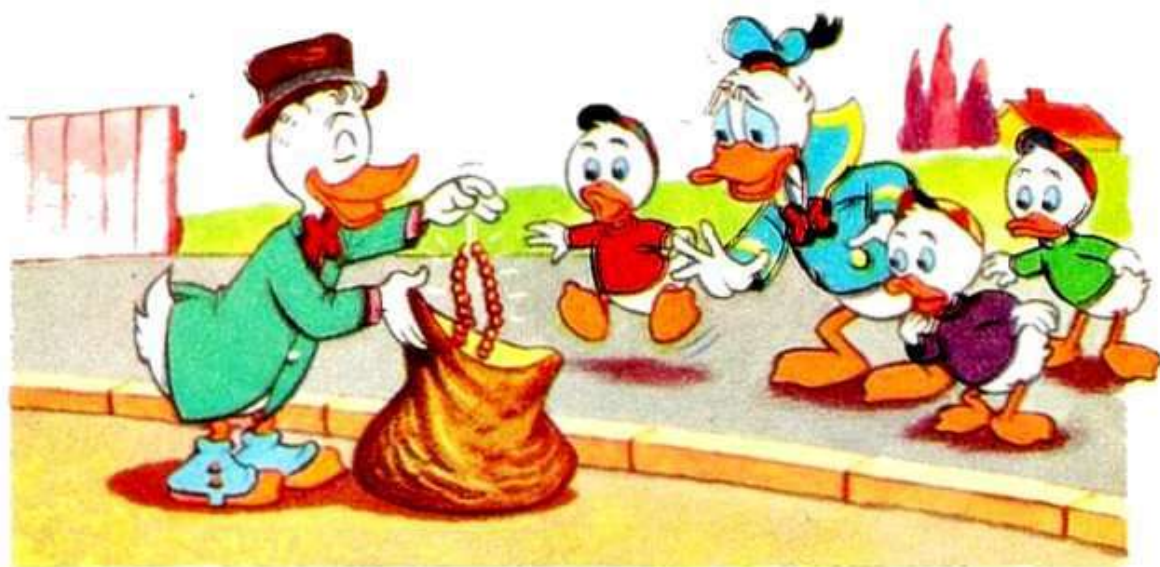
DINHEIRO ACHADO NO LIXO

Donald passeava com seus sobrinhos, quando teve uma surpresa: o Gastão ia varrendo a rua e colocando o lixo num carrinho de limpeza pública. Não podia perder aquela chance de gozar o seu primo e rival:

— Muito bem, primo! Por fim achou sua vocação, hein?

— Este trabalho é melhor do que você pensa! — retrucou o sortudo pato. — Veja o que já achei no lixo!

Donald ficou de bico caído. As mãos do Gastão transbordavam de jóias e outros objetos de valor.

— É isso aí, primo! — riu-se o Gastão. — A cada momento acho coisas valiosas: anéis, colares, etc.!

Assim que se afastaram, os sobrinhos comentaram:

— Não adianta, tio Donald. Com o Gastão ninguém pode!

Mas, aí, Donald teve uma idéia diabólica:

— Já sei! Vamos pregar uma peça no Gastão. Antes de tudo, vamos falar com Tio Patinhas.

Lá chegando, Donald conseguiu convencer o rico tio a lhe emprestar nada menos que 1 **milhão** de cruzeiros. Claro que não foi fácil, mas é que as condições propostas por Donald logo despertaram a cobiça do velho pão-duro: seu sobrinho devolveria o dinheiro, acrescido de 100 000 cruzeiros de juros.

Ainda assim, Tio Patinhas fez o Donald assinar uma promissória no valor de 1 100 000 cruzeiros, tirou uma foto 3x4 do Donald, anotou o número de todos seus documentos e até tomou suas impressões digitais!

Logo Donald punha em prática seu plano. Apostou 150 000 cruzeiros com o Gastão de que seria capaz de achar algo mais valioso do que ele, varrendo as ruas. Claro que o Gastão topou: não era o pato mais sortudo do mundo?

Enquanto isso, os garotos já tinham posto o dinheiro do Tio Patinhas numa lata de lixo da esquina. Quer dizer, além de se divertir à custa do Gastão, Donald ainda pretendia ganhar 50 000 cruzeiros sem fazer força.

Donald foi então varrendo a rua e, quando ia chegar à lata onde estava o milhão, um caminhão da limpeza pública passou à sua frente e os lixeiros apanharam a lata, despejaram tudo no caminhão e rumaram para o imenso depósito de lixo da Prefeitura de Patópolis.

— QUAC! O DINHEIRO! — berrou Donald, correndo atrás do caminhão. E até de madrugada ele ainda estava procurando o milhão do Tio Patinhas, no meio de todo aquele lixo . . . enquanto o velho pão-duro ameaçava processá-lo, se não devolvesse o dinheiro!

Isso é que dá querer tapear os outros, né?

O ASTRÔNOMO AZARADO

Em seu livro *Viagem ao Céu,* o grande escritor brasileiro Monteiro Lobato conta uma história engraçada. É um caso que aconteceu mesmo com um astrônomo azarado.

Existia no século XIX um cometa chamado Biela, que cortava os céus do nosso planeta a cada seis anos e meio. Mas, em 1846, aconteceu algo que não estava no programa: o cometa dividiu-se em dois! Cada um dos novos cometas seguiu então sua órbita própria, embora paralelas. Entretanto, um deles foi-se afastando do outro gradativamente: passado um mês, estava 60 000 léguas na dianteira do parceiro. Quando os dois foram de novo avistados da Terra, seis anos e meio depois, já estavam a 50 000 léguas um do outro.

Os dois cometas irmãos ficaram muito tempo desaparecidos, mas no dia 27 de novembro de 1872 voltaram. Só que estavam mudados: agora haviam-se transformado em milhares de me-

teoritos brilhantes disparando sempre pela mesma trajetória no espaço. Os dois cometas tinham-se fragmentado completamente, passando a cruzar os céus transformados em poeira de estrelas. Os astrônomos da época chegaram a contar 160 000 pedaços do ex-cometa passando pelo firmamento terrestre naquela noite de 1872.

Para os astrônomos, aquele era um espetáculo dos deuses. E foi aí que aconteceu o tremendo azar do nosso astrônomo. Ele se chamava Flammarion e, na ocasião, achava-se em Roma, recuperando-se de malária. Seu tratamento exigia que ele se deitasse bem cedo, diariamente. E na noite da "poeira de estrelas", 27 de novembro, ele se deitou às 6 da tarde . . .

Uma hora depois iniciou-se a deslumbrante passagem dos míni-cometas, o que durou seis horas, terminando à uma da madrugada. E o nosso astrônomo dormindo o tempo todo, fechado em seu quarto! Ninguém o avisou porque estavam todos fascinados pelo espetáculo celeste. Quando acordou, o pobre Flammarion quase teve um chilique!

JOGUINHO DO GASTÃO

A CAÇA AO TESOURO

Poderão participar da brincadeira dois ou mais "caçadores". O tesouro poderá ser um saquinho de moedas, bombons ou balas, ou mesmo algum brinquedo de pequeno tamanho. O organizador do jogo esconde o tesouro num canto qualquer de uma sala ou de um quintal. A seguir distribui pelas proximidades várias indicações escritas em pedaços de papel: são as pistas. Cada indicação fará o caçador aproximar-se cada vez mais do local do tesouro. Quem chegar primeiro até ele vencerá o jogo e ganhará o tesouro.

Vamos dar um exemplo. Faz de conta que o jogo será num quintal e que o tesouro foi escondido num canto do muro, ao fundo do quintal. As pistas já estão distribuídas em locais situados antes do tesouro e **à vista** dos caçadores . É dada a saída. O caçador A vê, então, um papelote no parapeito de uma janela e o abre. Nele está escrito: "Avance até a árvore mais próxima". Enquanto isso, o caçador B achou outro papel, que diz: "Vá até o tanque e olhe dentro dele". Dentro do tanque o jogador B encontra outra pista. E assim por diante. Não é divertido? Então . . . vamos lá!

HOMENS CÉLEBRES E A SUPERSTIÇÃO

Sobre essa história de superstição existe uma famosa piada espanhola, em que um sujeito diz: "Yo no creo en brujos, pero que los hay, los hay" que poderíamos traduzir assim: "Não acredito em fantasmas, mas que eles existem, existem!"

Era mais ou menos esse o caso de Napoleão. Ele não gostava de adivinhos, que chamava de charlatães, mas, mesmo assim, tinha suas superstiçõezinhas. Num dia de janeiro de 1794, em Marselha, Napoleão deixou que uma cigana lhe lesse a mão. Ela então lhe disse: "Cruzará os mares, regressará e será maior do que nunca". A profecia deu certo, mas Napoleão não ligava para essas coisas. É que ele era um fatalista, isto é, achava que o destino de cada criatura humana já estava traçado de antemão. Tanto que se recusava a tomar os remédios que seus médicos lhe receitavam. Para Napoleão, a própria guerra tinha muito de jogo de azar; nos seus planos militares não

tentava prever tudo, deixando boa parte ao imprevisto e ao acaso.

Mas em duas coisas ele acreditava: em presságios e na sua boa estrela. Quando chegava a Burgos, na Espanha, em 1808, a primeira notícia que teve foi má. Bastou isso para acabar com a alegria do conquistador francês. A partir daí, Napoleão ficou apreensivo.

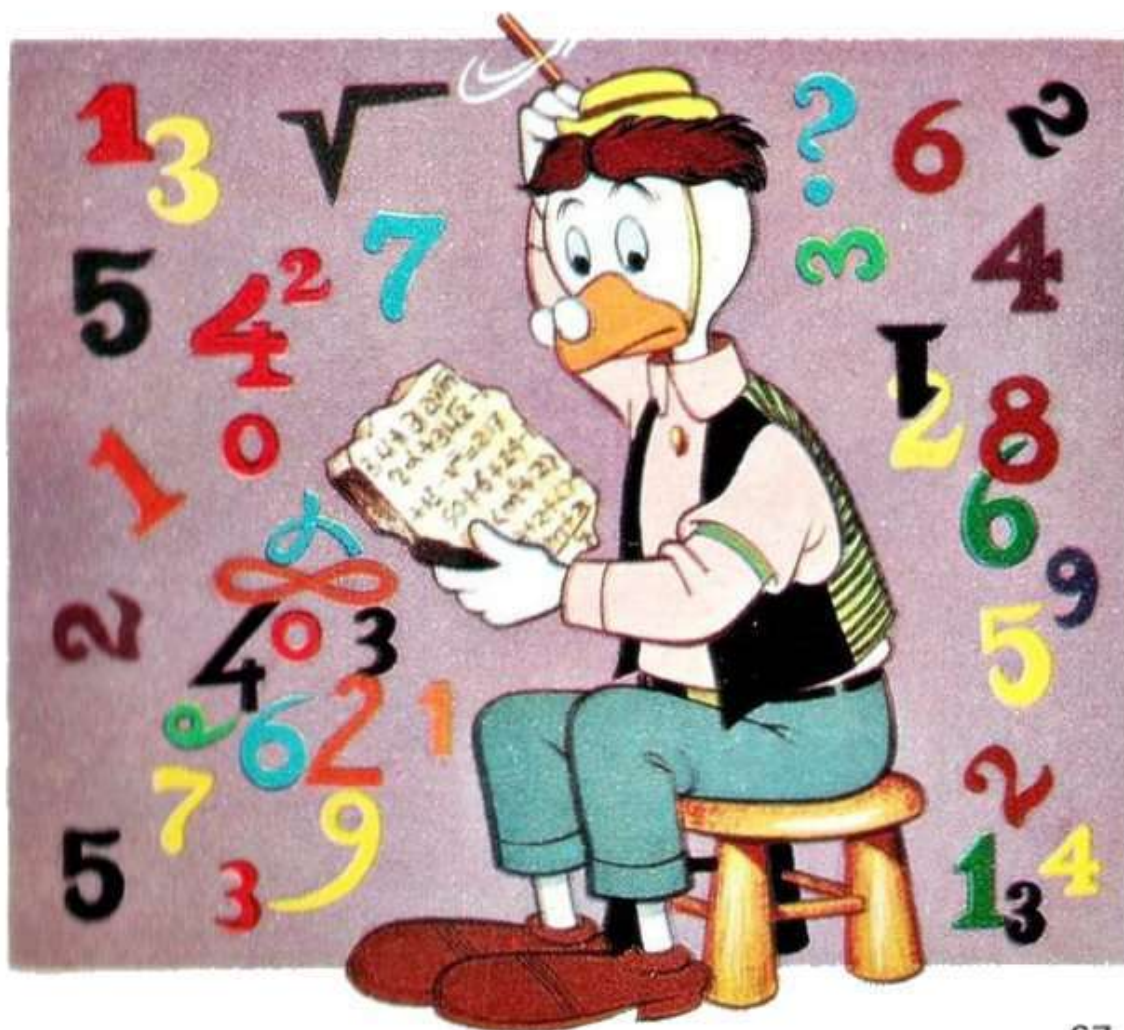
A outra coisa em que Napoleão acreditava era que havia uma estrela nova na constelação da Virgem, e que essa estrela lhe aparecia nos momentos mais importantes de sua vida. Quer dizer: no fim das contas, ele era supersticioso como qualquer simples mortal . . .

O Kaiser Guilherme II, da Alemanha, também tinha suas crendices nos mistérios do Além. Acreditava piamente que o anel que usava, dos seus antepassados, assegurava a continuidade de sua dinastia real. E havia uma lenda para justificar isso. Um ancestral seu, Jorge Frederico-Carlos, fora enterrado com esse anel, e um dos seus ramos familiares, a casa dos Hohenzollern, se extinguiu em 1806 por falta de descendência masculina. O outro ramo também iria

terminar, pois o rei Frederico Guilherme II só tinha uma filha até então. Aí aconteceu: um dos seus camareiros, por três noites consecutivas, sonhou com o anel de Jorge Frederico-Carlos. Avisou, então, ao rei que era necessário recuperar o anel . . . do túmulo!

Dito e feito. Assim que o monarca passou a usar o anel, teve um filho varão, que seria mais tarde o bisavô do Kaiser Guilherme II. E a dinastia não se extinguiu.

O célebre escritor escocês Walter Scott, autor de *Ivanhoé,* tinha uma curiosa superstição quando estudante. Sempre que precisava recitar uma lição, apertava um botão de madeira do seu casaco. É que já naquele tempo (século XVIII) se acreditava que tocar na madeira dava sorte. Um dia, seus colegas resolveram pregar-lhe uma peça: cortaram o botão do casaco sem que ele percebesse. Na hora de dizer a lição, segundo o próprio Scott, ele "fracassou vergonhosamente" . . .

Às vezes, a superstição tem acolhida até entre sábios e cientistas. Por exemplo: consta que Freud, o criador da psicanálise, acreditava em numerologia.

SISTEMAS PARA AJUDAR A SORTE

Como nem todo mundo tem a sorte do Gastão, muitos espertinhos trataram de inventar sistemas para "ajudar" a sorte. O mais comum é o chamado, em inglês, *doubling up*, ou seja, **dobrada.** Ela se baseia no seguinte: quem perde a primeira aposta deve dobrá-la na vez seguinte e continuar dobrando, até vencer. Dessa forma sempre acabará, segundo os teóricos do negócio, recuperando sua soma inicial. Mas a coisa não é tão simples assim . . . senão todo mundo seria Gastão, né?

Esse e outros sistemas de perseguir a sorte são baseados na chamada **lei das probabilidades.** Ou seja: os acontecimentos casuais, com o transcorrer do tempo, acabam se igualando. Por exemplo: se você jogar uma moeda para o alto mil vezes seguidas, é **muito provável** que o lado **cara** saia dez vezes seguidas. E, se você jogar a moeda mais mil vezes, também é muito provável que dê **coroa** dez vezes seguidas.

É claro que também poderá acontecer o inesperado: em mil vezes não dar **nenhuma** seguidinha, nem de cara nem de coroa. Mas isso seria bem mais difícil de ocorrer do que dar dez vezes seguidas cara ou coroa.

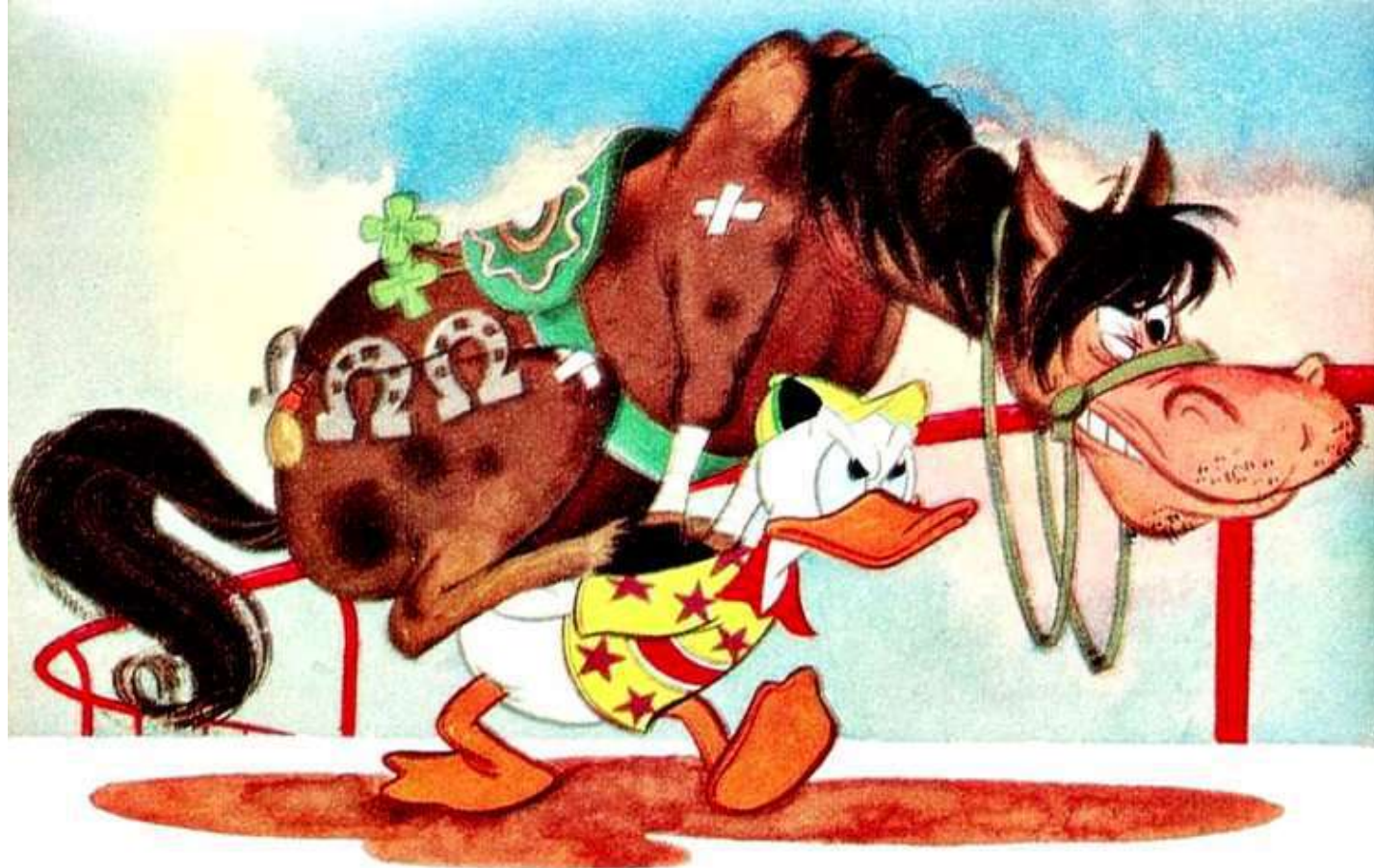
Gozado, não é mesmo?

AS JÓIAS ERAM AMULETOS

Donald foi buscar Margarida para levá-la ao cinema, quando notou que ela usava seu broche de peixinho pela milésima vez. Perguntou a razão (o Donald é muito indiscreto, vocês sabem), e Margarida explicou que era o seu amuleto da boa sorte.

— Amuleto? — espantou-se o Donald.

— Sim. E não se admire: antes de serem usadas como enfeite, as jóias eram amuletos. Na Antiguidade elas serviam para "defender" o corpo contra feitiçarias. Mais tarde é que passaram a ser usadas como decoração. Mas as jóias tinham outra função: um modo de reservar economias para as horas de aperto. Assim, quando a pessoa precisava de dinheiro, era só vender as jóias, que sempre têm valor. Mas quando vendiam, nos velhos tempos, tinham uma outra superstição: quebravam as jóias antes, que era para "tirar a qualidade defensiva do amuleto". A palavra **jóia** vem do francês **joie,** que significa **alegria.** Entendeu?

— Entendi — respondeu Donald. — Sua explicação foi **jóia**!

A CRENDICE NO TURFE

Como outros esportes, o turfe (corrida de cavalos) é cheio de superstições. Uma das mais difundidas, na Inglaterra, é sobre o cavalo preto. Os criadores evitam fazer cruzamentos que possam resultar em cavalo dessa cor. Dizem que montaria negra jamais será campeã. Mas, na verdade, não há justificativa para isso, como em tantas outras crendices. A prova é que muitos turfistas ingleses já se estreparam, deixando de apostar em cavalos pretos . . . que acabaram vencendo!

Outra cisma dos freqüentadores de hipódromo na Inglaterra é sobre os cavalos de patas "calçadas" de branco. Até piadas e versos já fizeram sobre o assunto. O que também não impediu o surgimento de Hyperion, grande campeão e célebre reprodutor, que tinha as quatro patas branquinhas, branquinhas.

Muitos acreditam que cavalo batizado com nome estrambótico não ganha corrida. Lord Glasgow tornou-se famoso pelos nomes que dava aos seus cavalos: "Não É de Nada", "Dê-lhe Outro Nome", "Este Não Tem Nome" . . . E o fato é que ele só conseguiu vencer **uma** grande prova em toda a vida. Também, ganhar com um nome desses . . . só se o dono fosse o Gastão!

ALGUNS NASCEM COM ESTRELA

Donald caminhava por uma avenida, ao lado do seu primo Gastão, quando este parou e apanhou algo do chão.

— Oba! Olhe, Donald, que baita diamante achei!

Aquilo era demais. Donald precisou conter seu despeito: aquele era o décimo diamante que o Gastão achava, só naquele ano! Era sorte demais para um pato só! "Alguns nascem mesmo com estrela!", pensou Donald. "E outros, como eu, só vêem estrelas!"

Revoltado, Donald foi direto para sua casa. Ao contar a história aos seus sobrinhos, recebeu o costumeiro apoio moral deles.

— Ora, tio — disse Huguinho — o senhor **também** pode achar diamantes: é só irmos às regiões do garimpo!

Donald achou que valia a pena e fez os preparativos. Já no dia seguinte tio e sobrinhos exploravam uma área montanhosa. Em dado momento, Zezinho deu um berro:

— Ei, tio! Venha ver o que encontrei!

Zezinho tinha achado um monte de pedras faiscantes no meio de uns penhascos.

— Diamantes! — exclamou Donald. — Estamos ricos! Vamos já comprar esta área para explorar!

No mesmo instante apareceu, não se sabe como, um desconhecido, que se dirigiu ao Donald, apresentando uma espécie de documento.

— Sou o proprietário destas terras. Aqui está a escritura. Se quiser comprar toda a gleba, vendo baratinho: apenas 1 000 cruzeiros.

Donald nem piscou o olho. Imediatamente pagou e recebeu a escritura das terras.

Quando o desconhecido se retirou, Donald e os meninos recolheram as pedras faiscantes e voltaram correndo para a cidade.

— Esperem só até o Gastão ver isto! — ria Donald. — Ele vai ver que a **minha** sorte bateu a dele!

Assim que chegaram em casa, os sobrinhos foram lavar as pedras na pia. E tiveram uma surpresa **bem** desagradável: elas perderam suas lindas cores, desbotando-se todinhas! Eram falsas: sua coloração não passava de tinta! E o Donald caiu duro.

Passado o choque, Donald refez-se aos poucos e, de repente, um brilho maligno iluminou-lhe os olhos.

— Já sei! disse ele. — Vamos mostrar ao Gastão! Ele vai se entusiasmar, e então . . . passaremos a escritura das terras para ele. Não é uma idéia genial?

— Não é, não, senhor! — discordaram os sobrinhos. — Isso é enganar o próximo. O senhor **sabe** que essas pedras não valem nada!

Mas vocês sabem como Donald é cabeçudo. Ele tornou a pintar as pedras e mostrou-as ao Gastão. Logo que este viu aquele monte de "pedras preciosas", dito e feito: quis logo comprar o terreno que o primo lhe oferecia. Pagou 1 000 cruzeiros sem pestanejar e correu para o local . . . enquanto o Donald rolava no chão de tanto rir. Como o Gastão era tolo!

Assim que ele chegou à tal "mina", o sol já ia alto. Gastão estava suado e, quando pegou nas pedras para contemplá-las mais uma vez, viu, horrorizado, que elas desbotavam! Ao ver que fora tapeado, começou a rugir de raiva. Nesse justo momento, um meteorito desabou do céu, bem perto de onde ele estava!

Gastão correu para a rocha vinda do espaço e teve uma deslumbrante surpresa: o aerólito estava repleto de pedras preciosas . . . autênticas! A sorte dele não falhava mesmo!

Quando o Donald soube do caso, caiu duro mais uma vez.

A LOTERIA DO GELO

O ser humano adora fazer apostas. O imprevisível, o *suspense* e, é claro, a possibilidade de ganhar uma "bolada" são atrativos irresistíveis para muita gente. Qualquer coisa, mesmo a mais insignificante bobagenzinha, pode ser objeto de aposta. Até mesmo o . . . gelo do Alasca!

A **loteria do gelo** de Nenana (Alasca) não é piada, não. Ela existe, e já pagou polpudas somas a muitos "adivinhões". Tudo começou em abril de 1917, quando dois ferroviários apostaram sobre o dia em que o gelo — com a chegada da primavera — começaria a derreter-se. Logo a idéia se espalhava e as apostas começaram a chover. A tal ponto que hoje a loteria distribui seus bilhetes por todo o Alasca e o território do Yukon, recebendo pedidos até dos Estados Unidos e da Europa. Mas ela é praticada somente dentro do Alasca e no Yukon.

A loteca do Alasca funciona assim: os apostadores preenchem bilhetes dando seu palpite sobre o dia, hora e minuto exatos em que se iniciará o degelo. O ponto de referência é um mastro vermelho e branco fincado no gelo. Quando o gelo começa a derreter-se, o mastro se move. Um arame atado ao mastro é ligado também a um cronômetro oficial. Ao mover-se, o mastro parte o

arame, fazendo o cronômetro parar, indicando o momento exato em que o degelo começou. O bilhete, cujo prognóstico for o mais aproximado do tempo marcado no cronômetro, será o vencedor. Não é curioso?

O SACRISTÃO E O TEIÚ

Segundo uma lenda do folclore gaúcho, certa vez o sacristão da igreja de São Tomé avistou um teiú-iaguá, uma espécie de lagarto, num lago próximo. Na cabeça do bicho estava encravada uma reluzente pedra preciosa.

O sacristão levou o teiú para casa e cuidou dele. Em recompensa ganhou do bicho ouro, terras, fazendas. Todo esse poder mágico vinha do **carbúnculo**, a pedra-talismã da cabeça do teiú. E o gozado é que o teiú só fica encantado quando a pedra cai na cabeça dele . . . uma vez a cada cem anos! Segundo os entendidos do assunto, esse é o tipo de pedra do anel de Aladim . . .

O MAIOR APOSTADOR DO MUNDO

O maior apostador do mundo é, provavelmente, o inglês. Em Londres se aposta em tudo: nas corridas de cavalos, no futebol no críquete, e até nas eleições; enfim, em qualquer coisa.

O **bingo** (uma espécie de tômbola), por exemplo, era jogado às escondidas. Depois de 1960 foi liberado e, a partir daí, os jogos de apostas foram ganhando cada vez mais adeptos em Londres. Hoje funcionam ali mais de cem clubes de apostas. O Victoria Sporting Club, por exemplo, recebe milhares de apostadores diariamente.

O hipódromo de Ascot é famoso por suas corridas de cavalos e pelo desfile de elegância dos seus freqüentadores. Mas é notável também o barulho feito pelos *bookmakers* (corretores de apostas) apregoando as cotações dos cavalos. E quem não puder ir apostar ali tem mais de 15 000 lojas de apostas à sua disposição, por todo o país.

CORRIDA DE CARACÓIS

O professor Pardal, que inventa tudo, talvez jamais pensasse em inventar uma **corrida de caracóis.** Pois ela existe, na Espanha. A cidade de Logrono é o palco dessa curiosa competição, que atrai caracóis (com seus donos, claro) de vários países, num verdadeiro campeonato de Fórmula Zero.

A pista mede apenas 70 centímetros. Bem, "apenas" para nós, pois ao caracol isso deve parecer uma distância interminável. Dependendo da forma física e técnica dos concorrentes, esse percurso leva de dez a quinze minutos para ser percorrido. É, sem dúvida, a corrida menos corrida do mundo: como vocês sabem, nossos amigos caracóis são Fittipaldis às avessas.

A emoção da corrida é aumentada pela gritaria da torcida que aposta nos seus favoritos. Já houve até acusações de *doping,* isto é, de alguém ter dado estimulante para os bichinhos correrem mais. Enfim, é o tipo da corrida **devagar,** não é mesmo?

OS NOMES E A FORTUNA

Diz uma antiga tradição que o nome de uma pessoa contém força mágica. Daí se origina, provavelmente, o hábito de dar à criança o nome do santo do dia em que ela veio ao mundo. É costume nos países católicos, ainda seguido em várias regiões da América e Europa. Os monarcas europeus sempre incluíram o nome do santo do dia entre os inúmeros nomes com que batizavam seus herdeiros. Era uma forma indireta de obter para a criatura a proteção do santo.

Para os antigos egípcios, o nome era algo dotado de vida, parte essencial da pessoa. De tal modo que, retirando-se-lhe o nome, ela deixaria de existir.

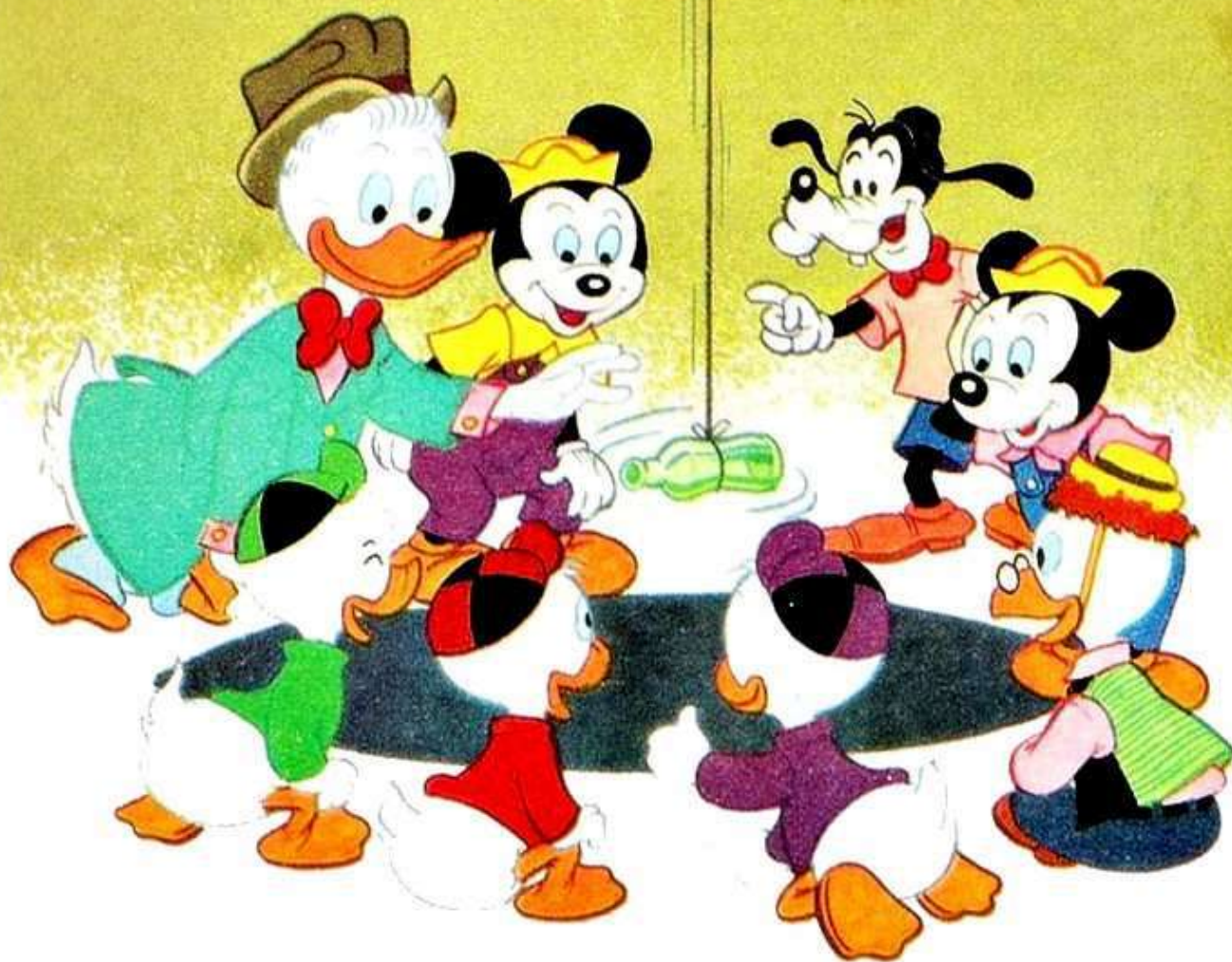
Como sempre acontece, muitas superstições populares refletem essas velhas crenças. Eis algumas: quando dizemos, sem querer, o nome de alguém ausente, esse alguém também pronunciou nosso nome, onde quer que esteja. Outra curiosa crendice: a menina que for chamada Maria tem proteção mágica; jamais se transformará em bruxa nem será atingida por feitiços. Quer dizer: contra ela a Maga nada conseguiria.

Os videntes da Antiguidade "liam" o futuro de um homem através do seu nome. Acreditavam que o destino de cada um estava ligado misticamente ao nome. Diziam, entre outras coisas, que, quando um nome próprio tem um número par de vogais, seu dono tem alguma imperfeição no lado esquerdo; e quando o número é ímpar, no lado direito.

Roma tinha um nome secreto que somente os sacerdotes do Império Romano conheciam. Evocavam esse nome sempre que a cidade dos Césares estava ameaçada por algum poder inimigo, e assim julgavam protegê-la.

O nome de um homem ficou ligado a uma incrível seqüência de catástrofes: em 5 de dezembro de 1664, o único passageiro que se salvou de um naufrágio no estreito de Pas-de-Calais chamava-se Hugh Williams. No mesmo dia de dezembro, só que em 1785, houve outro naufrágio, na ilha de Man (Inglaterra). O único sobrevivente chamava-se . . . Hugh Williams. Em 5 de agosto de 1820, no rio Tâmisa, um barco naufragou, e dos 25 passageiros somente escapou o garoto Hugh Williams. Em 19 de agosto de 1889, por fim, uma barca de transporte de carvão de Leeds naufragou. Únicos sobreviventes: tio e sobrinho, os dois chamados . . . (adivinhou!) Hugh Williams!

JOGUINHO DO GASTÃO

O JOGO DA VERDADE

Este é o tipo do jogo que exige espírito esportivo e senso de humor do participante. Joga-se assim: um grupo de pessoas fica sentado em círculo, tendo ao centro um objeto que possa ser girado para sortear uma das pessoas. Em geral usa-se uma garrafa. Quando a garrafa pára de girar, verifica-se em que direção ela aponta. A pessoa que estiver na mira da garrafa será, então, obrigada a responder a qualquer pergunta que os outros participantes lhe fizerem. Não só responder, como responder honestamente, dizendo a **verdade.** Não vale mentir nem "enrolar". Daí o nome do jogo. As perguntas são feitas por ordem, começando da pessoa sentada à direita da que foi indicada, até completar o círculo.

Depois que respondeu a todas as perguntas, a pessoa que foi a primeira "vítima" gira novamente a garrafa. O jogo termina quando o grupo quiser, pois não é jogo de ganhar ou perder. É um jogo praticado no mundo inteiro, atualmente.

AS MASCOTES

O cão dálmata é a tradicional mascote dos bombeiros. Os jogadores costumam usar amuletos, como mascotes: pedaços de coral, moedas furadas no meio, etc. Mas o que é **mascote,** afinal? É uma pessoa, um animal ou amuleto que se supõe trazer boa sorte para seu possuidor. A palavra vem do provençal *masco* (feitiçaria). Os times de futebol e de outros esportes costumam ter garotos como mascotes, vestidos com o uniforme do clube.

Os clubes americanos ligados às Forças Armadas e às universidades escolhem como mascotes os animais ligados aos apelidos das agremiações esportivas: a mula do Exército, o bode da Marinha, o buldogue da Universidade de Yale, o leão da Universidade de Colúmbia, o tigre da Universidade de Princeton. Muitas vezes os próprios estudantes usam fantasias personificando os animais mascotes. Os corredores de automobilismo e mesmo os motoristas comuns usam também mascotes na forma de bonequinhos e outros objetos presos ao painel do carro ou pendurados no espelho retrovisor. Tanto pode ser uma figa como uma bruxinha de pano: o fato é que muito automobilista acredita (ou espera) que a mascote possa livrá-lo de acidentes perigosos.

AS MASCOTES DO EXÉRCITO INGLÊS

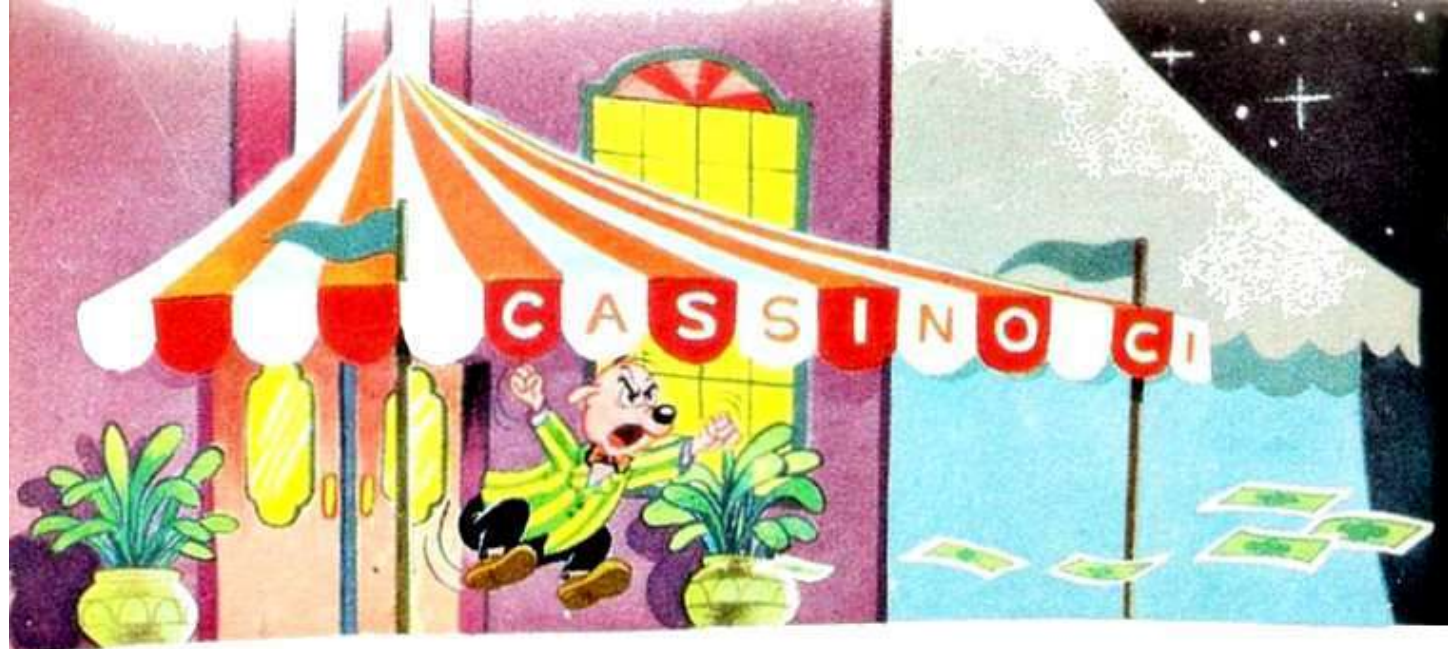
Mascote, para os regimentos do Exército inglês, pode ser qualquer animal que você puder imaginar. Toda unidade militar inglesa tem a sua mascote. A coisa lá é levada tão a sério, que a posse desses animais mascotes é considerada pelo Ministério da Defesa britânico como um direito dos regimentos. Por isso, até um burro, um cão, um gato ou outro bicho qualquer pode ter sua **folha de serviços** e aparecer na ordem do dia dos quartéis ingleses.

Consta que as cabras são os mais antigos animais que já "sentaram praça". Os regimentos franceses usavam cabras brancas como mascotes, costume esse ainda conservado nos regimentos ingleses, onde a cabra mascote é tradicionalmente chamada Billie.

O 12.º Regimento de Lanceiros inglês teve, desde 1813, um cavalo preto como mascote. Isso é explicado por curiosa história: na

guerra de independência da Espanha, os lanceiros ingleses saquearam os bares de uma aldeia, quebrando 104 garrafas. Como castigo, o general Wellington ordenou que durante 104 dias seguidos o 12.º Regimento formasse em ordem de parada, enquanto a banda executava a marcha real espanhola, a do príncipe de Gales e o hino britânico *God Save the King.* Como Wellington assistia à punição montando um cavalo preto, foi esse o tipo de mascote adotado pelo regimento.

O ESCARAVELHO DA SORTE

Muito antes de o Tio Patinhas venerar sua moedinha n.º 1 como se fosse uma sagrada relíquia, já os antigos egípcios faziam o mesmo com o . . . escaravelho. E havia uma boa razão para isso. No inverno, esse inseto se abriga dentro da terra e só reaparece quando chega a primavera. Os egípcios supunham, então, que, ao penetrar no solo, o escaravelho morria, para depois ressuscitar. Viam nele, por isso, um símbolo da longevidade e da imortalidade e o adoravam como a um deus. O bichinho morto era até embalsamado e colocado nos monumentos, além de ser o ornamento que mais aparece na arte egípcia, depois da flor de lis.

CASSINOS FAMOSOS

O mais famoso cassino do mundo é o de Monte Carlo, no principado de Mônaco. Foi instalado em 1856 no meio de belos jardins e inaugurado por Carlos II, príncipe de Mônaco. Ali o jogo é a principal fonte de renda do governo. Quase um terço da população da cidade trabalha para o cassino. Turistas do mundo inteiro para ali acorrem a fim de fazerem suas apostas. O mais curioso é que todo mundo pode jogar em Monte Carlo, menos os seus habitantes . . .

Outra cidade muito conhecida por seus cassinos é Las Vegas, situada em pleno deserto de Nevada, nos Estados Unidos. Uma longa avenida de quase 10 quilômetros, Las Vegas Strip, é a vitrina da cidade, com seus luxuosos hotéis e seus cassinos com *shows* espetaculares. Entre seus hotéis mais famosos estão o Ceasar's Palace, o Sahara, o Circus-Circus. Toda a cidade de Las Vegas existe em função das apostas e dos dólares que ali correm: já no aeroporto o turista encontra várias máquinas caça-níqueis.

O luxuoso hotel-cassino Ceasar's Palace é uma cópia do palácio do imperador romano Júlio César. Muito procurado pelos turistas, exige que uma reserva em seus aposentos seja feita com um ano de antecedência. O hotel Circus-Circus também é original: seu cassino é igualzinho a um circo de verdade. O Star Dust e o Sahara são outros cassinos

famosos, sendo que este último é o favorito do cantor Frank Sinatra e seus amigos.

Las Vegas é uma cidade que não dorme. Durante as 24 horas do dia, seu movimento não pára. A qualquer hora da noite ou da madrugada, as ruas estão cheias de gente e os anúncios luminosos alegram tanto a noite que dão a impressão de que é sempre dia.

As coisas em Las Vegas são caríssimas: da comida às roupas e hotéis, tudo reflete o espírito de lucro fácil. O raciocínio do comércio local é simples: quem vai lá está com muito dinheiro no bolso . . . e, geralmente, dinheiro para jogar fora. Por isso, Tio Patinhas é um que nem quer ouvir falar nesses lugares . . . no que, convenhamos, está completamente certo. Quem está proibido de ir lá é o Gastão. Com a sorte que ele tem, não haveria cassino que agüentasse...

O Rio de Janeiro já teve também os seus cassinos famosos: o *grill* da Urca, entre 1936 e 1946, foi muito concorrido. Os *shows* do seu cassino apresentaram os maiores astros internacionais do mundo artístico da época, como atrações aos seus freqüentadores. O Quitandinha, em Petrópolis, também teve a sua época, com o seu lindo hotel que atraía turistas de todo o mundo. Mas em 1946, no governo do presidente Dutra, o jogo foi proibido no Brasil, encerrando a história dos cassinos brasileiros.

POZINHOS MÁGICOS DA BAHIA

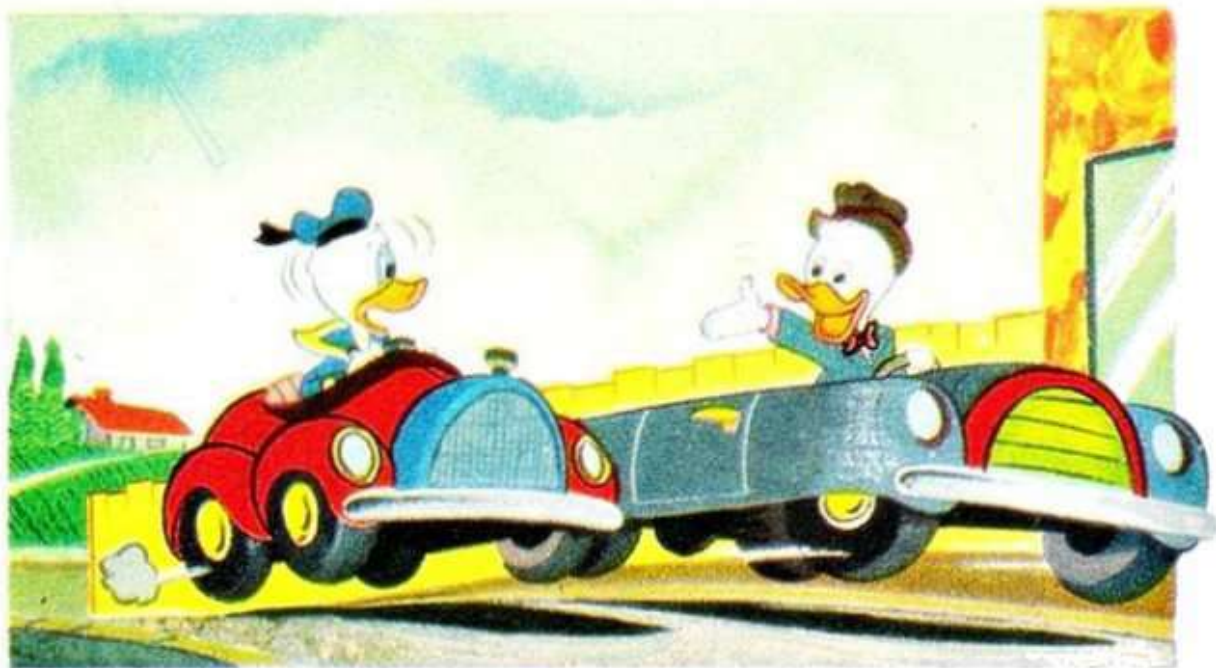
Os pós mágicos encontrados no Mercado Modelo de Salvador são de fazer inveja à vasta coleção da Maga Patalójika. Lá existe pó pra tudo: Pó Chama-Dinheiro (o favorito do Tio Patinhas), Pó Tira-Feitiço, Corredeira (para afastar alguém), Simpatia (para atrair simpatia), Tira-Quizanga (contra mau-olhado), Felicidade (para atrair felicidade), União (para unir duas pessoas), Sumiço (para fazer uma pessoa sumir e não amolar mais a gente), Pó-de-Chamas (para atrair tudo o que se deseja). Soubemos que Tio Patinhas encomendou uma tonelada deste último . . .

O HOMEM QUE QUEBROU A BANCA

Richard Jarecki é um sério rival do Gastão em matéria de sorte. Imaginem que durante dez dias seguidos ele ganhou na roleta do cassino de San Remo, a ponto de **quebrar a banca** (esta expressão significa "ganhar todo o dinheiro da banca de jogo"). Ele ganhou, no início de 1969, a quantia de 1 bilhão e meio de liras (cerca de Cr$ 16 milhões).

O diretor de San Remo, Bertolini, chegou a pedir ao sortudo apostador que ficasse pelo menos uma semana afastado, para que o cassino pudesse pôr de novo em ordem as suas finanças abaladas.

Jarecki é um professor polonês naturalizado americano e leciona medicina na universidade alemã de Heidelberg. Ele andara estudando, fazendo um levantamento estatístico dos números que mais saíam nas roletas. Baseado nas conclusões do seu levantamento, segundo diz, criou um sistema de ganhar nas apostas. Os jornalistas (e também o Tio Patinhas, disfarçado entre eles) quiseram saber como era esse sistema, mas o professor, que não é bobo nem nada, recusou-se a contar. . .

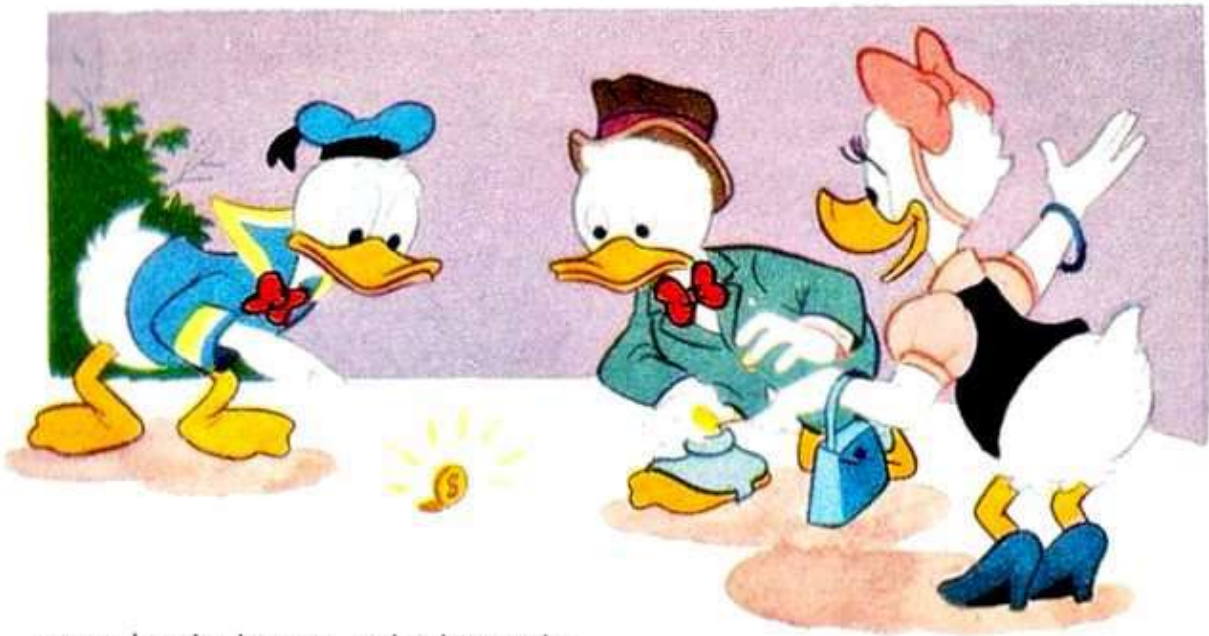
O DIA DE AZAR DO GASTÃO

Donald estava todo feliz: ia convidar a Margarida para ir ao piquenique anual da primavera, em Patopólis. De repente, passou por seu carro, a toda, o Gastão. Ao ver o primo felizardo, Donald logo ficou irritado.

— Aposto que ele também vai convidar a Margarida — resmungou. — Mas eu é que não vou deixar!

E pisou no acelerador de sua baratinha, deixando o Gastão e seu carrão lá para trás.

— Qué, qué, qué! — ria-se o Donald, quando, de repente . . . BAM! — lá se foi o pneu, furado por um prego.

Enquanto o Donald trocava o pneu, Gastão passou tranqüilamente pelo primo e chegou à casa da Margarida. Quando o azarado pato chegou lá, Gastão já havia convidado a Margarida, claro. Mas, ao ver o Donald, ela o convidou para ir junto, também. Gastão não gostou da idéia, mas teve que aceitar: afinal, Margarida era a namorada do Donald há muito tempo.

No dia seguinte, os três foram ao grande parque florestal de Patópolis. Como ainda era cedo, decidiram dar um

passeio de barco pelo lago do parque. Entretanto, eram barcos só para duas pessoas. Concordaram, então, em tirar a sorte: cara, Donald iria com Margarida; coroa, iria Gastão. Jogaram a moeda para o alto e . . . ela caiu de pé!

E agora? Os dois patos ficaram bicoabertos (em vez de boquiabertos . . .) e começaram a discutir quem tinha ganho. Para desempatar, Margarida sugeriu diplomaticamente:

— **Os dois** ganharam, pronto! Primeiro irá Donald comigo, depois irá Gastão.

Donald fez cara de desagrado, mas concordou. Depois, enquanto passeava com Margarida, lembrou-se de uma coisa: "Ei, o Gastão não ganhou o cara ou coroa! Isso quer dizer que a sorte dele já não é a mesma!"

E, quando foi a vez do Gastão passear com Margarida, Donald começou a arquitetar um plano: "Já sei! Vou desafiar o danado em novas provas. Assim ele ficará desmoralizado diante da Margarida . . . qué, qué, qué!"

Dito e feito: assim que o Gastão regressou, Donald pro-

pôs fazerem uma partida de palitinho: quem ganhasse seria o par de Margarida no grande baile que seria realizado daí a pouco no brinde-surpresa. Esse brinde seria anunciado a qualquer momento pelo mestre-de-cerimônias.

Gastão não gostou muito da idéia, pois estava com medo de perder na frente da Margarida. Mas, para não parecer medroso, teve de aceitar. Os dois patos esconderam então as

mãos e a seguir cada um deu seu palpite, apresentando as mãos fechadas.

— Um! — disse Gastão.

— Nada! — falou Donald.

Os dois abriram as mãos. Donald não tinha nenhum palito. Gastão tinha um.

— Ganhei! — exclamou Gastão, feliz.

Sua sorte havia voltado a funcionar. Nesse mesmo instante, o mestre-de-cerimônias do baile anunciou:

— E agora, o brinde-surpresa: aquele que estiver segurando, neste exato momento, um palito de fósforo ganha **dez** caixas de bombons!

A sorte do Gastão tinha voltado a funcionar mesmo. Roxo de raiva, Donald rangia os dentes. Também, quem lhe mandou provocar o pato mais sortudo do mundo?

O PÉ-FRIO

Assim como existe o Gastão, com a sua fenomenal boa sorte, muita gente acredita que existe o contrário: a pessoa que só tem azar e, além disso, ainda transmite a urucubaca para os outros. Seu apelido é **pé-frio.** Mas de onde vem esse nome? De uma antiga superstição. Desde tempos remotos que muita gente acredita que todo mundo tem um pé frio, que seria o esquerdo. No célebre livro *Satiricon,* em que o escritor Petrônio retrata a vida cotidiana de Roma durante o século I, há uma referência ao banquete de Trimalcião, onde existiam escravos só para avisar os convidados de que deveriam entrar no salão com o pé direito. Até mesmo Santos-Dumont, o pioneiro da aviação, não escapou dessa crendice. Ele chegou a ponto de planejar e construir, para sua residência em Petrópolis, no Estado do Rio, escadas muito especiais. Nelas, as pessoas só poderiam subir ou descer com o pé direito. Nem o professor Pardal conseguiria ter uma idéia tão diferente contra os pés-frios. Também, ele não é supersticioso . . .

OS CIGANOS E A SORTE

Sorte não é um negócio importante só para o Gastão. No mundo dos ciganos ela também é levada muito a sério. Na Europa eles a chamam de *bakht*, palavra de origem persa. Os sérvios (da antiga Sérvia, hoje parte da Iugoslávia) representavam a sorte em duas figuras mitológicas: a Boa Sorte como uma ninfa dos bosques; o Azar, ou Má Sorte, como um velho da mata.

A sorte era associada às pessoas, animais ou coisas. É tão concreta para os ciganos, que até pode ser repartida. Por exemplo: um cigano que se julga azarado pode chegar a esta conclusão interesseira: "O jeito é me casar. A sorte que me falta pode ser compensada pela de minha mulher". (Só que, se a mulher também fosse azarada, ele estaria bem arranjado: seu azar dobraria.)

Outro hábito ligado à invocação da boa sorte é . . . enterrar dinheiro para ele depois se multiplicar. Mas os próprios ciganos consideram essa "magia" uma grande farsa. Também, né?

A **leitura da sorte** é uma das atividades tradicionais dos ciganos, em geral desempenhada pelas mulheres idosas. Essa tarefa é reservada tão-somente às mulheres. Segundo os ciganos, os homens não são capazes de prever o destino, não tendo a habilidade de **sentir a mão,** como dizem.

E este detalhe é importante. Porque as ciganas **sentem a mão** do consulente, sobretudo. Não fazem a leitura das linhas e relevo das mãos através do exame minucioso de sua conformação, como se faz em **quirologia.** A quiromancia das ciganas é mais intuitiva: elas procuram **sentir** a mão do consulente através do tato, apertando a mão, tocando-a, procurando senti-la fisicamente.

A análise das mãos para se descobrir a sorte das pessoas já era praticada pelos ocultistas desde a Antiguidade. Os ciganos herdaram alguns desses conhecimentos e praticam até hoje a quiromancia . . . Mas não entre eles. Não porque não acreditem no que fazem. Ao contrário: acreditam tanto, que têm medo de conhecer o próprio destino . . .

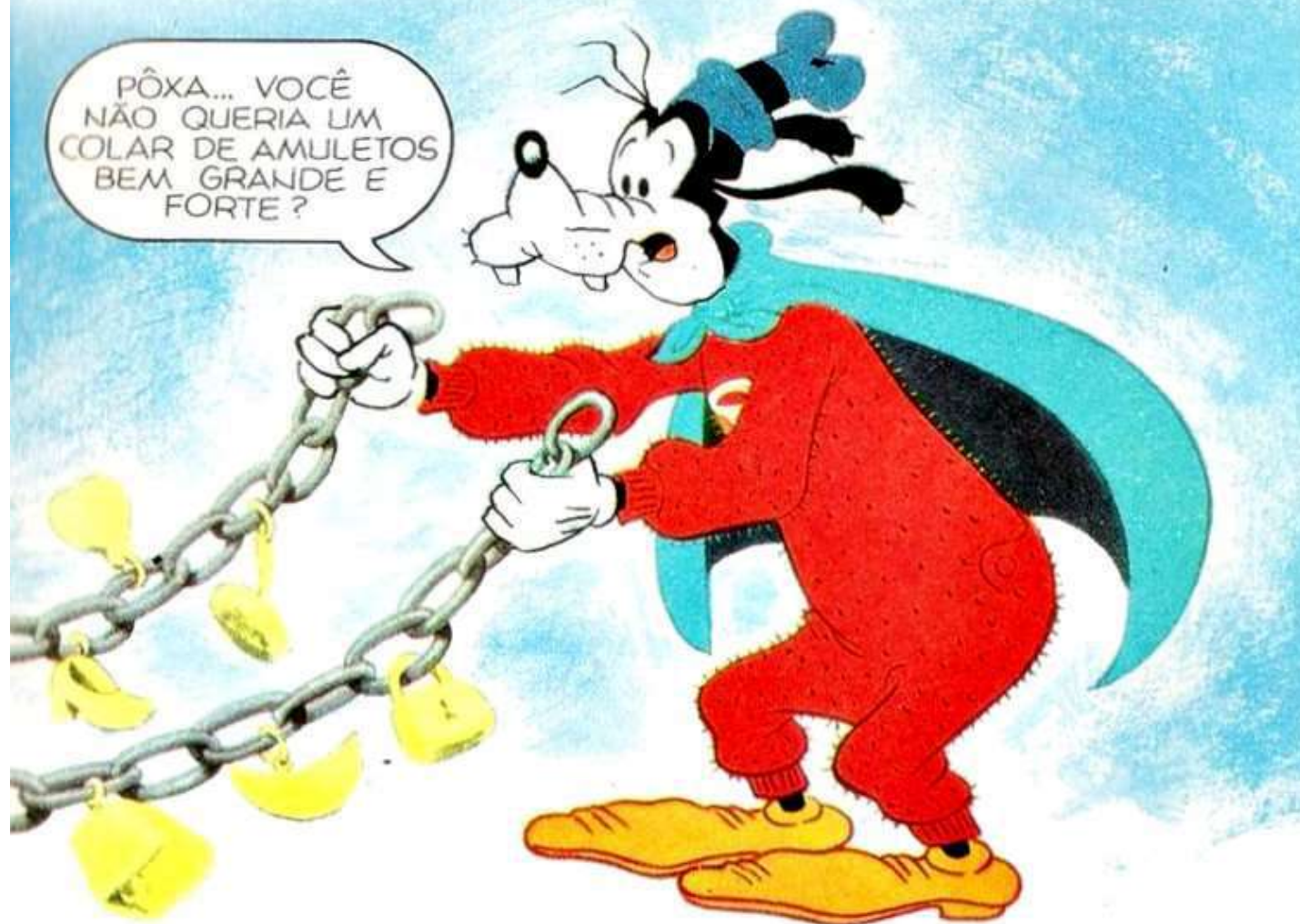
AMULETOS BRASILEIROS

A influência africana nos usos e costumes populares foi muito grande na Bahia devido ao número do elemento africano ali introduzido como mão-de-obra no Brasil colonial. O misticismo baiano ainda guarda muito dessa influência, especialmente nos amuletos. Vejamos alguns, com base nas indicações do folclorista Luís da Câmara Cascudo:

AGUIRI — Amuleto dos negros brasileiros descendentes de escravos sudaneses. Segundo eles, o aguiri protege do perigo aquele que usá-lo sob o braço direito. E também dá sorte. Compõe-se de três caixinhas de couro unidas por um cordão e cheias de objetos mágicos.

BALANGANDÃS — Tornados internacionalmente famosos pela indumentária da cantora Cármen Miranda, são conjuntos de miniaturas, em ouro e prata, de campainhas, figas, corações, placas, frutos, chaves, cadeados, sapatinhos, conchas, etc. Essas pecinhas são presas numa argola de metal e penduradas na cintura das mulheres. Os balangandãs são amuletos para afastar o mau-olhado e as forças contrárias projetadas pelos inimigos, segundo a crença popular. É de origem africana, também.

BREVE — Saquinho de pano ou couro, contendo uma oração, que se usa pen-

durado no pescoço por uma fita. É considerado forte proteção contra perigos e dificuldades e é tradicional no norte-nordeste.

CAJILA — Amuleto para atrair a caça, a pesca, os bons negócios e amores, usado no Pará, Amazonas, Acre e outros Estados.

LAGUIDIBÁ — Contas pretas, esculpidas em chifre de boi e usadas como amuleto protetor no pescoço ou na cintura, em forma de colar, pelas crianças negras.

UIRAPURU — Os índios brasileiros acreditavam que este pequeno pássaro trazia fortuna e felicidade ao seu possuidor. Essa crença primitiva difundiu-se por toda a Amazônia. Tanto que **ter um uirapuru** significa ter sorte. Informa o escritor José Veríssimo, profundo conhecedor das coisas da Amazônia, que "não há muitos anos, rara era a taberna do interior que não tinha um destes pássaros enterrado à entrada ou suspenso nos umbrais das portas". Mas, cá pra nós, sacrificar um inocente pássaro para termos mais sorte não está certo, não é mesmo? Ainda mais um passarinho raro, dotado de uma voz inigualável, como o uirapuru, uma verdadeira maravilha da natureza!

JOGUINHO DO GASTÃO

EU FUI PASSEAR E...

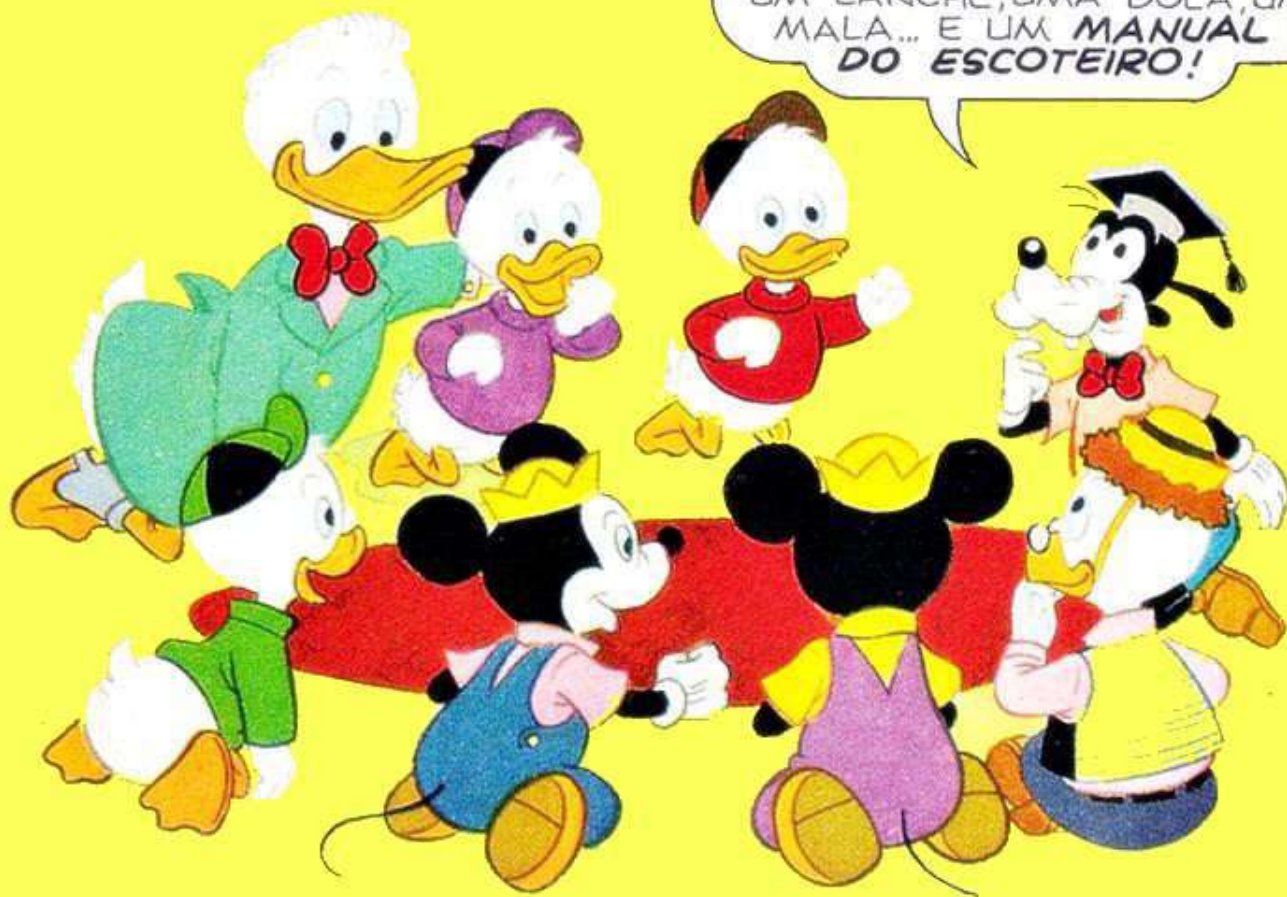
Podem participar da brincadeira quantas pessoas quiserem. Joga-se assim: formado um círculo, um dos participantes dá a saída e diz, por exemplo:

— Eu fui passear e levei ... um **lanche.**

O segundo repete a frase, acrescentando alguma coisa no final. Por exemplo:

— Eu fui passear e levei um lanche ... e uma **bola.**

O terceiro repete a frase, acrescentanto, por sua vez, mais alguma coisa:

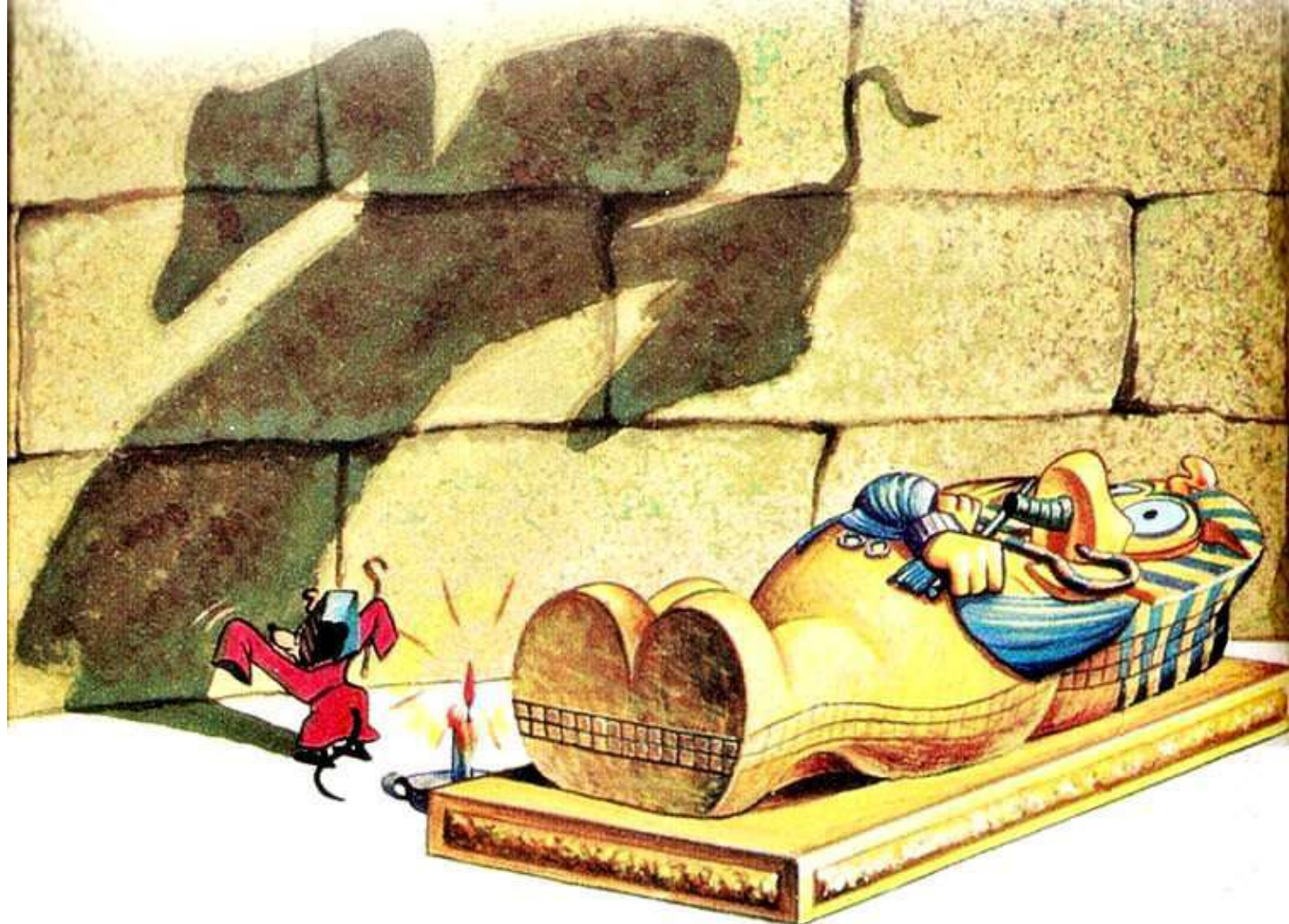
— Eu fui passear e levei um lanche, uma bola ... e uma **mala.**

E assim por diante, cada pessoa do círculo repete as palavras ditas pelo participante antecedente, somando uma nova palavra, sem sair da ordem. Sai fora do jogo quem se esquecer de dizer uma ou mais palavras dadas no círculo ou inverter a ordem das palavras. O vencedor será quem ficar até o fim sem errar.

O GASTÃO ÀS AVESSAS

O carioca Eduardo e o baiano Odorico ganharam uma só vez na Loteria Esportiva e ficaram milionários. O mineiro João Batista Simões Beraldo, que já fez 13 pontos dezenove vezes, continua cada vez mais pobre. Como é que pode?

Simples. João Batista usa um "sistema" para apostar na Loteca. Acontece que esse sistema exige que ele gaste em cada teste até 12 000 cruzeiros, para ter quase 80% de chance de acertar. Tanto é que venceu dezenove vezes. Mas — aí é que a porca torce o rabo — em todas as vezes em que ele ganhou, ganharam muitos outros, e o prêmio que coube a João não deu para cobrir o que gastou. Ou seja: ele ainda saiu perdendo.

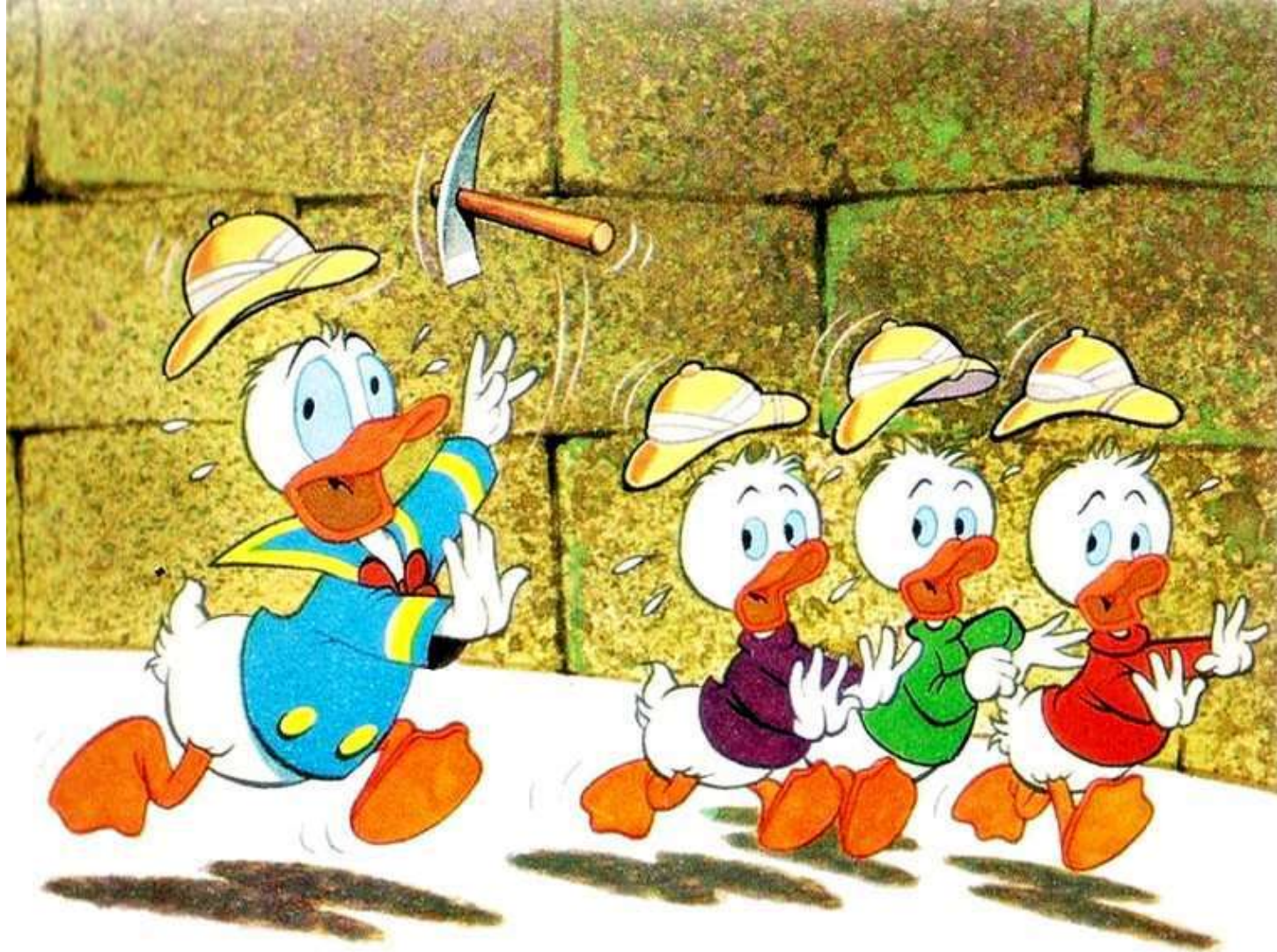
Os prejuízos do nosso Gastão às avessas já chegaram aos 112 000 cruzeiros. Mas ele continua insistindo e estudando as possibilidades de cada semana. Faz até interurbanos aos técnicos e jogadores dos clubes para saber como vão os times.

No teste 104 ele esteve a ponto de ganhar uma "bolada", derrotar o azar e aprumar-se. Já tinha feito 12 pontos e dependia somente do jogo Palmeiras e Coritiba, no qual havia cravado um duplo: Palmeiras e empate. Era difícil perder. Pois ainda assim ele não ganhou (deu Coritiba), deixando de abiscoitar 1 600 000 cruzeiros.

A PRAGA DO FARAÓ

Conta-se que, na entrada das tumbas dos faraós, havia inscrições de advertência contra possíveis violadores. Segundo uma das versões da história, a "maldição" diz: "A morte virá com asas ligeiras para aqueles que perturbarem o repouso do faraó". Quem profanasse o recinto sagrado seria punido com a morte.

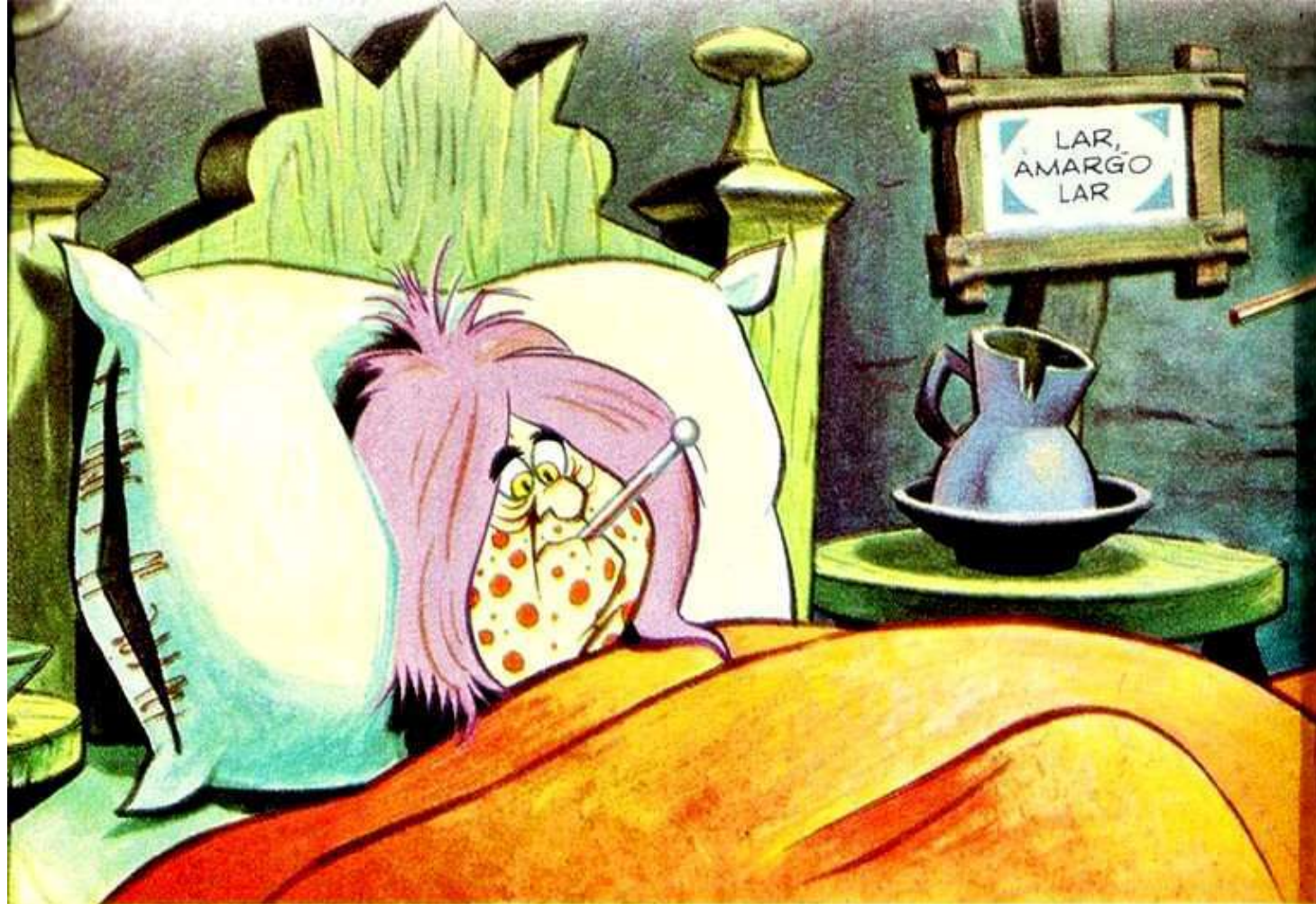
Embora os arqueólogos não confirmem a existência de tais inscrições, a história da maldição do faraó deu muito o que falar após a descoberta da múmia de Tutancâmon, em 1922, pelo egiptólogo inglês Howard Carter.

Tutancâmon foi um faraó da oitava dinastia egípcia (aproximadamente entre 1555 e 1335 a.C.), falecido muito jovem.

A história da suposta praga do faraó começou com a morte prematura de Lorde Carnarvon, o financiador da expedição de Carter, que faleceu em 6 de abril de 1926, picado por um mosquito. Após ele, mais de vinte pessoas, ligadas direta ou indiretamente ao desenterramento do faraó, teriam morrido de morte misteriosa ou

não natural. Falou-se em "castigo".

Mais tarde morria Aubrey Herbert, meio-irmão de Lorde Carnarvon e, em fevereiro de 1929, falecia Lady Elizabeth Carnarvon. O filho de outro lorde, Westbury, que teria tomado parte nas escavações do túmulo, foi encontrado morto, misteriosamente, em sua residência, em novembro de 1929. No ano seguinte, seu pai, Lorde Westbury, aos 78 anos, saltou da janela do 10.º andar de sua residência em Londres, tendo morte instantânea.

Depois, os jornais noticiaram a morte de Archibald Douglas Reid quando tentava fazer a radiografia de uma múmia. A seguir, era a vez do egiptólogo Arthur Weigall, morto por uma "febre desconhecida". Seria, então, a 21.ª vítima da maldição. Logo falecia A. C. Mace, que, juntamente com Carter, abrira a câmara mortuária do faraó. Nessa altura, Howard Carter era o único sobrevivente da equipe que desenterrara Tutancâmon.

Mais tarde, a máscara de ouro do faraó foi enviada do Egito ao Museu Britânico. E o homem que providenciara o embarque da peça, o Dr. Gamal Methrez, morria no Cairo em 1972.

CURAS PELA SUPERSTIÇÃO

Se vocês pensam que é só nas histórias da Maga Patalójika que aparecem poções mágicas, enganam-se. Na Idade Média, especialmente, a **saúde** era muito ligada a superstição, e a medicina tinha muito de feitiçaria. Muitas dessas práticas ficaram.

Em certas regiões acredita-se que o orvalho da noite de São João tem um poder miraculoso. Na Sicília, é considerado ótimo bálsamo para feridas.

Outros "remédios" que fariam inveja à Maga Patalójika: em Veneza (Itália) muitos curam queimaduras dum jeito gozado. Amarram o tronco de uma árvore, dizendo três vezes, sem tomar fôlego: "Aí te ponho e aí te deixo". Em outras regiões cura-se a dor de cabeça de um jeito mais gozado ainda: esfrega-se um fio na cabeça do paciente. Depois, ele é atado a uma árvore (o fio, não o paciente . . .). Aí, o primeiro pássaro que pousar na árvore levará a dor de cabeça embora . . .

Os antigos egípcios usavam um sistema curioso. Os

enfermos passavam uma noite no templo do deus Serapis que, durante o sono, "receitava" o remédio salvador. (Tio Patinhas acha essa idéia genial, pois dispensa o pagamento da consulta . . .)

No Brasil temos vários remédios populares de origem portuguesa, como a **água-panada,** por exemplo. É uma infusão feita com pão bem seco e água para curar males intestinais. Outro, para curar azia: dizer três vezes "Azia, Ave Maria". E a oração: "Santa Iria / tem três filhas; / uma fia, outra cose / e outra cura / o mal da azia".

O folclorista Câmara Cascudo cita também a planta **alecrim** como remédio popular para curar feridas. Também chamado alecrim de casa, alecrim de cheiro, alecrim das hortas, rosmarim, é usado para banhos, chá para rouquidão, tosse, sufocação. É de uso popular na Espanha, Portugal e nos países hispano- americanos.

Para tirar cisco do olho, há dois recursos. Um é esfregar a pálpebra e dizer três vezes: "Vai-te, argueiro (cisco), pro olho do companheiro" (remédio antipático, não?). O segundo é mais simpático e científico: coloca-se uma semente de alfavaca na pálpebra, que então é esfregada. A semente de alfavaca liga-se ao cisco, que é retirado facilmente.

SORTE E AZAR NOS MARES DO SUL

Uma bela manhã, Donald e seu primo Gastão pestavam sentados num quebra-mar. Tudo ia bem, até que Donald disse que era o único herdeiro do Tio Patinhas. Pronto. Aí começou a discussão.

— Você é um tolo mesmo! — gritou Gastão. — O velho gosta é de mim!

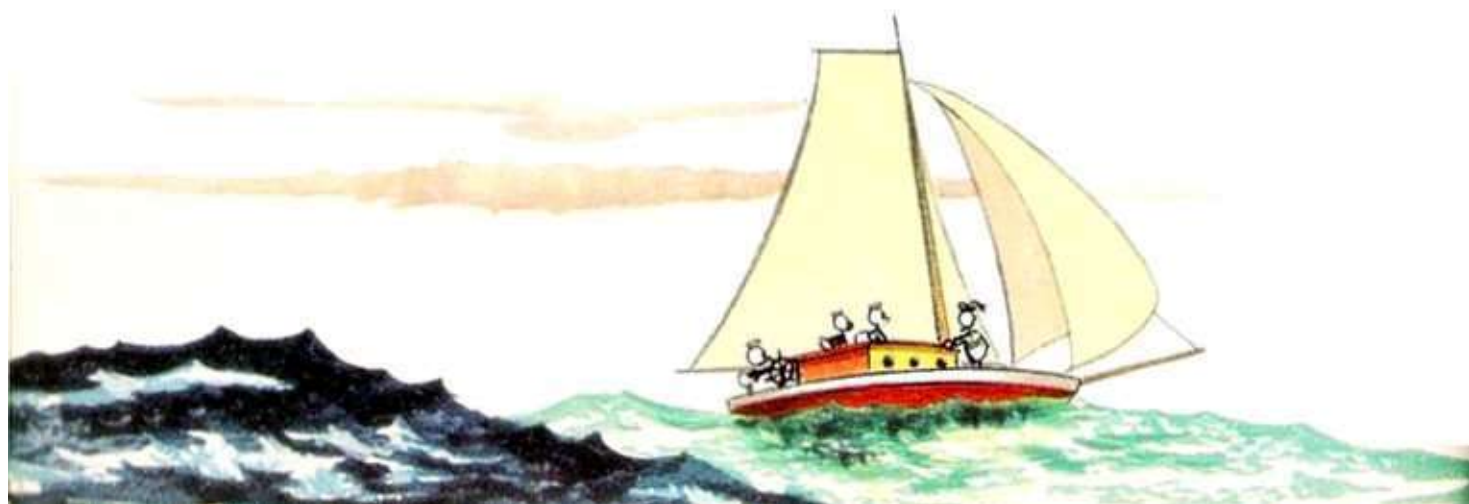
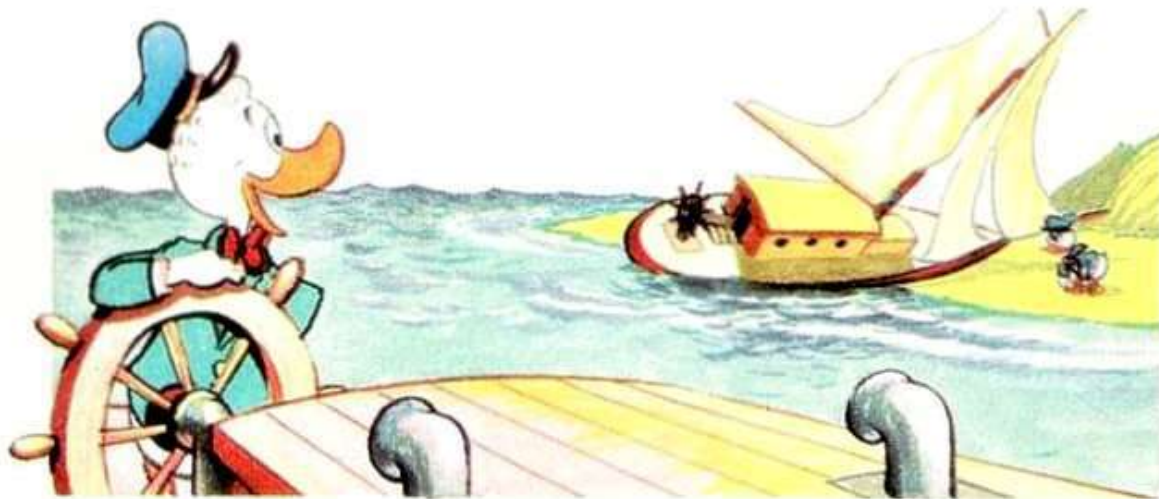
— Tolo é você! — retrucou Donald. — O herdeiro sou eu!

Nisso, ouviram um jornaleiro apregoando:

— Extra! Extra! Desaparecido o magnata Patinhas! Seu hidroavião foi encontrado abandonado num recife nos mares do sul do Pacífico!

Imediatamente, os dois patos saíram correndo, cada um com o mesmo plano em mente: salvar o Tio Patinhas e assim conquistar as boas graças do quaquilionário. Cada qual, no íntimo, queria ser o herdeiro **único** da imensa fortuna do Tio Patinhas. Logo os dois se faziam ao mar: Gastão no seu barco "Boa Estrela" e Donald e seus sobrinhos no barco "Vendo Estrelas". Quem chegaria antes?

Ajudado pelos sobrinhos e por um bom vento, em pouco tempo Donald passava à frente do Gastão. Este . . . nem te ligo! Limitava-se a pescar, refestelado no convés do seu veleiro. Quando Donald já tinha uma boa dianteira, olhou para trás e pôs-se a zombar

— Quá, quá, quá! Vejam como êle ficou longe! Desta vez a sorte do Gastão não vencerá meu talento!

Nem bem o Donald acabou de falar e... RASP! — seu barco encalhou num banco de areia. É que ele se descuidara do leme e não viu que o barco se desviara em direção à costa.

Donald e seus sobrinhos perderam um tempão tentando desencalhar a embarcação, quando ouviram um assobio. Era o Gastão passando por eles, o convés de seu veleiro repleto de peixes, e assobiando, feliz da vida.

— Quando eu chegar a Taiti, mando-lhe um cartão postal, primo! — gritou o Gastão, zombeteiro.

— É claro! — berrou Donald, furioso. — Com uma tripulação destas eu só tinha que ficar na rabeira!

Os sobrinhos do Donald não gostaram daquela injusta acusação e logo entregaram ao tio um manual com o título "Aprenda a Navegar". Depois dessa Donald calou o bico e, horas depois, alcançavam novamente o folgado Gastão. Nesse exato instante começou a ventar forte e desabou tremenda tempestade. Quando ela passou, o barco de Donald tinha o mastro quebrado, e o de Gastão, idem! Só que, enquanto seus primos remavam, o Gastão nem se mexia. Vocês sabem, fazer força não é com ele.

Logo a seguir, Donald e sobrinhos viram, atônitos, uma enorme baleia mergulhar na direção do barco do Gastão.

— Agora é que ele vai se estrepar! — comentou Donald, maldosamente.

Mas a baleia se enfiou por

debaixo do barco e o foi levando assim, no costado, até a ilha onde justamente estava o Tio Patinhas. Era a incrível sorte do Gastão em ação novamente!

Gastão foi encontrar o Tio Patinhas recostado numa rede, tomando água de coco na maior tranqüilidade.

— Vim salvá-lo desta ilha, Tio Patinhas — foi logo dizendo Gastão.

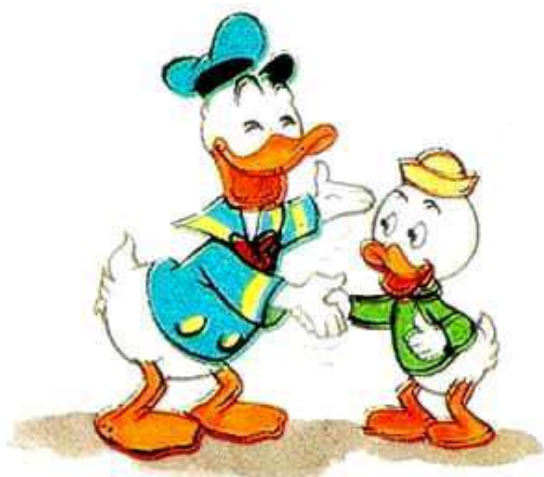
— O Donald também veio? — perguntou Tio Patinhas.

— Que nada! Ele nem se incomodou em vir salvar o

senhor! — comentou Gastão, com más intenções.

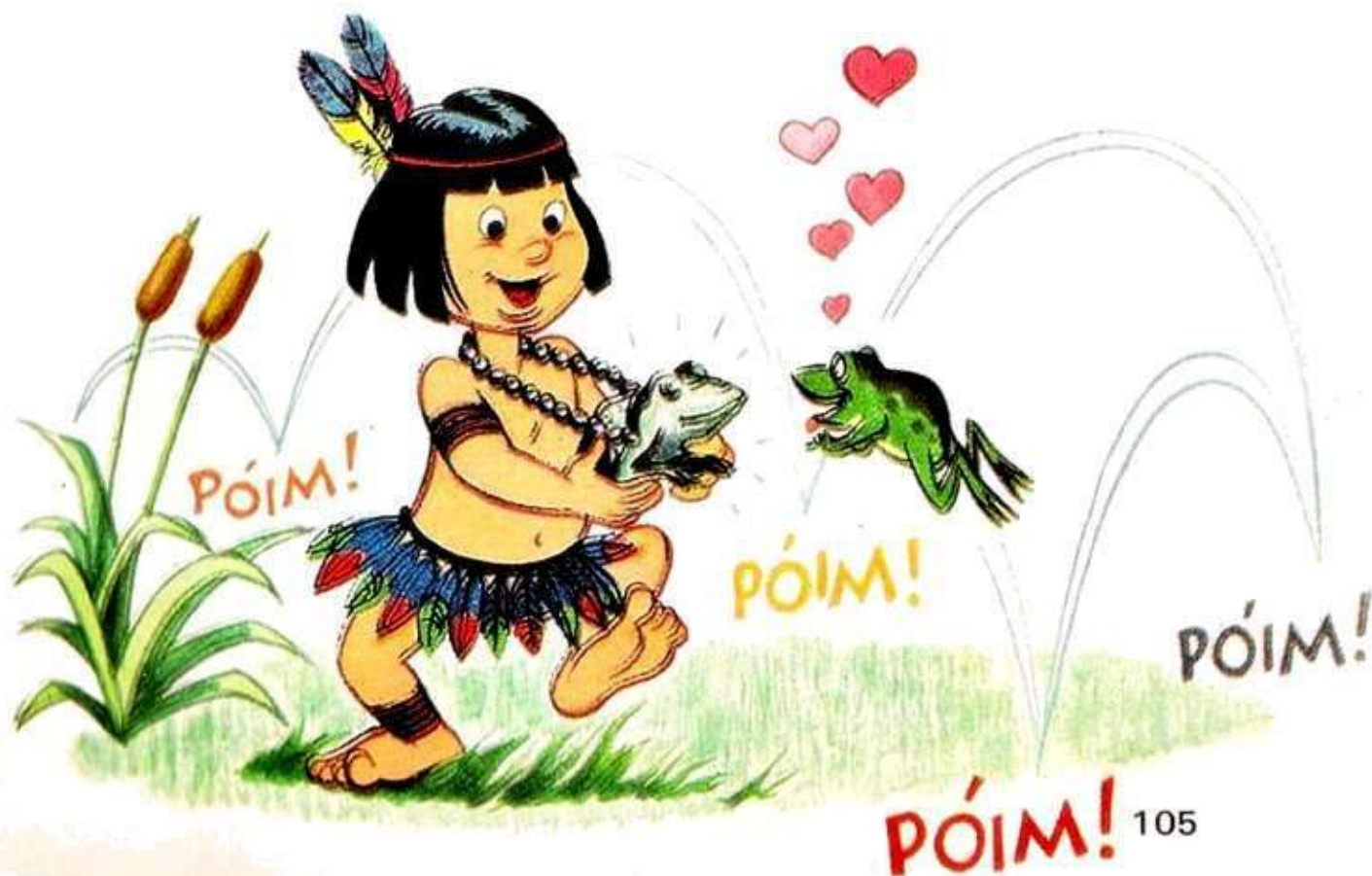
— Salvar-me?! — explodiu Tio Patinhas. — Pois saiba que

fingi estar perdido só para me livrar de importunos como você! Agora meu sossego acabou. Quer saber de uma coisa? Vou nomear Donald meu herdeiro **único**! Ele, ao menos, não veio aborrecer-me aqui!

Quando Donald e os sobrinhos chegaram à ilha e souberam da história, caíram na gargalhada. É o tal negócio: às vezes, sorte demais atrapalha . . .

O MUIRAQUITÃ

Quase todos os índios que habitavam a Amazônia portavam amuletos que, segundo acreditavam, protegiam seu dono e lhe davam sorte. O principal amuleto era o **muiraquitã,** um artefato talhado em pedra verde, tais como o jade, a nefrita e a jadeíta, com a forma de sapo, peixe, tartaruga, serpente e outros bichos. É dotado de sulcos destinados a amarrar um cordel, de forma a poder ser pendurado no pescoço do dono. Tem sido encontrado com mais freqüência no baixo Amazonas, especialmente nos arredores de Óbidos e nas desembocaduras dos rios Nhamundá e Tapajós.

Segundo a tradição indígena, o muiraquitã era dado de presente pelas amazonas aos visitantes. Conta-se que, nas noites de lua cheia, elas iam até um lago próximo para retirar do fundo as pedras ainda moles, para então moldá-las em forma de pequenos animais e deixar secar e endurecer.

O muiraquitã é sempre esverdeado, de pedra polida e de belo efeito. Um aspecto desse amuleto tem intrigado os estudiosos: ser feito, muitas vezes, de jade, pedra até hoje não encontrada em estado natural — ou em jazidas — no continente americano.

A LOTERIA NO BRASIL

No tempo do Brasil-colônia as leis eram geralmente severas com relação ao jogo. Mas em 1783 Portugal instituiu uma loteria anual para ajudar a Santa Casa de Misericórdia de Lisboa. Logo as autoridades portuguesas instaladas no Brasil seguiam o exemplo.

Tudo começou em Vila Rica, hoje Ouro Preto, em Minas Gerais. A antiga vila se desenvolvia e exigia melhorias nos serviços públicos. Então, em 1784, o governador da capitania de Minas Gerais, Luiz da Cunha Menezes, deu início a uma loteria. O objetivo era obter fundos para construir o prédio da Câmara e da cadeia de Vila Rica, hoje transformada no Museu da Inconfidência.

A loteria de Ouro Preto continuou até 1820. Depois que a corte portuguesa se

transferiu para o Brasil, em 1808, as loterias foram surgindo em outros locais. E, depois da Independência, em 1822, as loterias acabaram por se multiplicar por todo o país.

Em 1837 a Assembléia Geral Legislativa do império concedia loterias ao Teatro da Praia de D. Manuel e ao Teatro Fluminense. Aí, tudo que era teatro e instituição de caridade queria também o direito de vender seus bilhetes de loteria para angariar recursos. Isso acontecia tanto na capital como nas províncias. O governo achou, então, que era preciso disciplinar a coisa e, em 1841, criou um plano único de sorteio, tanto para as loterias já existentes como para as que surgissem daí por diante. Finalmente, em 1961, a loteria passou a ser propriedade do governo, sendo administrada pela Caixa Econômica Federal.

CINCO GLOBOS DITAM A SORTE

O sorteio dos bilhetes premiados da Loteria Federal é feito com cinco globos de vidro. No primeiro globo são colocadas quatro esferas fosforescentes numeradas de 0 a 4, correspondentes às dezenas de milhar. Nos outros globos são colocadas dez esferas, numeradas de 0 a 9, para sortear o milhar, a centena, a dezena e a unidade. Os globos são postos a girar por meio de controles eletrônicos. Pressionado, então, um botão, cada globo libera, por sua vez, uma bolinha numerada. As cinco bolinhas formam o número premiado.

O bacana é que o público não só pode assistir ao sorteio, como também pode ser convidado a acionar o botão que faz cair a esfera do globo da sorte.

A LOTERIA DO ANO 2000

Como será a loteria no ano 2 000? (Não a esportiva, mas a outra.) Tudo indica que será um bocado diferente das atuais. No mundo do futuro, o homem deverá ter mais tempo de lazer, ou seja, mais tempo livre para dedicar ao estudo, esporte, jogos e passatempos. Por quê? Porque as máquinas farão grande parte do trabalho humano. (O Gastão e o Zé Carioca acham isso ótimo.)

Em 1972 realizou-se em Brasília o IX Congresso Internacional de Loterias de Estado e o representante grego, Christos Rigas, apresentou uma visão da loteria do século XXI. Ele prevê, para o ano 2 000, uma forma de loteria governada pela cibernética — a ciência da automação — funcionando em moderníssima sede. Nela serão realizadas extrações **diárias** que indicarão somente **um** ganhador. O felizardo receberá a metade da receita bruta, que deverá chegar a vários milhões de cruzeiros. Christos Rigas declarou que no futuro não haverá pobres, e por isso não haverá motivo para os prêmios menores e os de consolação.

Sendo uma loteria diária, o término de um sorteio já é seguido por outro. E os bilhetes serão confeccionados de material plástico flexível. Cada novo bilhete apresentará diferentes estampas: personalidades históricas, monumentos, paisagens, em excelentes impressões coloridas feitas nas oficinas gráficas do Estado. A identificação do bilhete — número, data, etc. — fará parte da superfície transparente e será impossível falsificá-lo.

Esses bilhetes serão produzidos semanalmente e vendidos em aparelhos automáticos por toda a cidade. É só o comprador introduzir a moeda ou moedas no vendedor eletrônico para, em seguida, receber o bilhete. Nesse mesmo instante o aparelho transmite o número do bilhete vendido e a imagem fotografada do comprador ao computador central, onde ficam os cérebros eletrônicos que realizam o sorteio. No momento em que o número sorteado é apontado, ele aparecerá numa tela luminosa do computador, ao lado da foto do seu possuidor. Os postos de venda param automaticamente de funcionar cinco minutos antes do sorteio. Desses postos de venda, fitas magnéticas transmitirão música, a fim de atrair a atenção dos compradores.

CORES DA SORTE E DO AZAR

As cores também não escaparam à questão da **sorte** e do **azar.** Mas o significado de uma cor muda conforme o lugar e conforme a época. Em geral a cor negra, por exemplo, é considerada negativa, talvez por lembrar a escuridão. É a cor do luto na Europa e na América. Entretanto, na Roma dos césares e mesmo na China de hoje, a cor do luto é . . . o branco! Neste caso, a cor branca simboliza a pureza.

O vermelho é considerado por muitos como uma cor funesta, por lembrar o sangue derramado nos campos de batalha e nos momentos de dor. Para outros, porém, é a cor da sorte, e pelo mesmo motivo é a cor do sangue, sinônimo da vida, e é uma cor quente, sinônimo de entusiasmo, alegria. Os povos primitivos veneravam o vermelho como algo sagrado. Consideravam-no a cor da sorte e o utilizavam como proteção mística contra os maus espíritos.

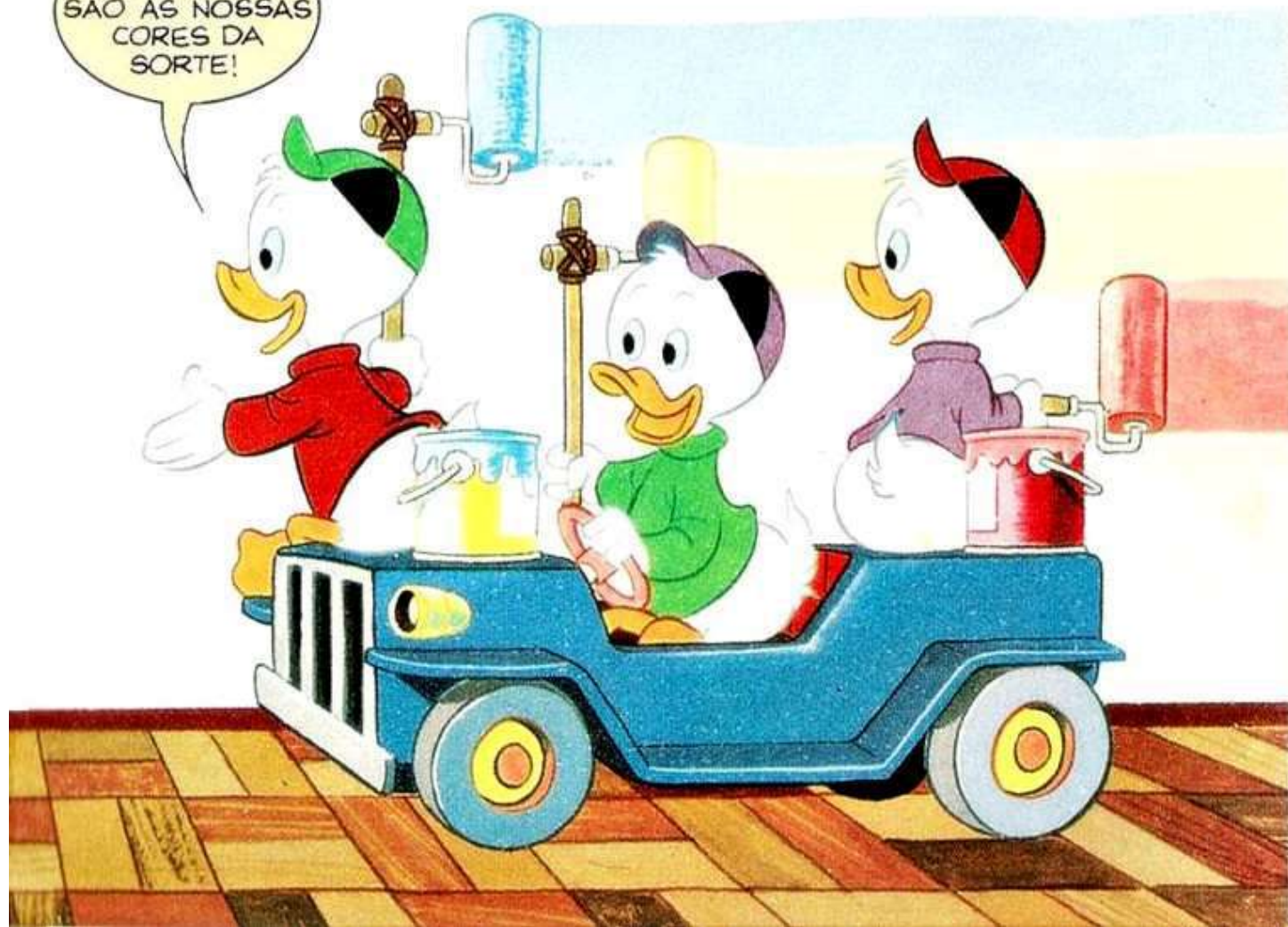
A cor azul evoca o céu e as coisas celestiais, divinas. Por isso está sempre ligada ao que é sagrado, sendo considerada cor benéfica. Mas o povo Yesidi, do Cáu-

caso e da Armênia, acha a cor azul intolerável, usando-a até em suas maldições.

Falando em azul, costuma-se dizer que os membros da realeza têm **sangue azul.** O gozado é que na Malásia o sangue dos reis é considerado . . . branco!

O verde está muito ligado à natureza, às árvores, plantas. Simboliza o crescimento, à continuidade da vida, sendo por isso chamado a cor da esperança. É uma cor repousante, razão por que os panos das mesas de jogo são verdes, assim como a maioria dos óculos de sol. Por tudo isso, o verde é ligado à boa sorte, especialmente no mundo ocidental. No Oriente tem boa reputação também, e é a cor usada pelos muçulmanos em quase todas as suas bandeiras.

Já na Índia, quando o pessoal quer proteger-se contra os maus espíritos usa o negro, o vermelho e o amarelo. Nos rituais mágicos do Japão as cores vermelho e púrpura são de poderosa influência.

Existe a tradição brasileira de se usar, por certo tempo, as cores de um santo para se obter uma graça. Por tudo isso, podemos concluir que não existem cores **boas** nem **más.** Todas as cores são boas porque dão colorido à nossa vida . . . não é mesmo?

JOGUINHO DO GASTÃO

QUEM SABE SABE

Este é um joguinho de conhecimentos gerais. Podem participar quantas pessoas quiserem. É só juntar o pessoal e formar uma roda, para determinar a ordem de participação. Joga-se assim:

Para começar, o grupo escolhe um assunto qualquer, que pode ser: nomes de frutas, de cidades, de bairros, rios, montanhas, países, pessoas famosas, marcas de carros, etc.

Feito isso, escolhe-se uma letra inicial. Por exemplo, nomes de **frutas** que começam com a letra **M.**

Cada um, por sua vez, vai falando: Melão, Melancia, Manga, Mamão, etc. Cada vez que se completar uma rodada, a rodada seguinte será iniciada pela pessoa seguinte à que deu início à rodada anterior, indo esta para o fim da fila. Este rodízio é necessário, pois, conforme o assunto, as pessoas que ficarem para o final terão mais dificuldades.

Se alguém, na sua vez, não lembrar uma palavra que comece com a letra pedida, azar dele: sai do círculo.

Quem ficar na roda até o fim será o vencedor.

SIGNIFICADO MÁGICO DAS PEDRAS PRECIOSAS

Os antigos atribuíam inúmeras qualidades mágicas às pedras preciosas. Os persas, por exemplo, tinham uma pedra para cada mês do ano.

JANEIRO — Granada ou **Jacinto** — Lealdade em todos os compromissos.

FEVEREIRO — Ametista — Proteção contra o descontrole e favorecimento da paz de espírito.

MARÇO — Sanguínea — Coragem e discernimento para enfrentar os problemas.

ABRIL — Safira ou **diamante** — Pureza e retidão de caráter, modéstia e generosidade.

MAIO — Esmeralda — A verdade, a felicidade no amor e na amizade.

JUNHO — Ágata — Boa saúde e longevidade.

JULHO — Rubi — Proteção contra os problemas sentimentais.

AGOSTO — Sardônica — Felicidade no casamento.

SETEMBRO — Crisólito — Proteção contra as doenças e a tristeza.

OUTUBRO — Opala — Esperanças depois do infortúnio.

NOVEMBRO — Topázio — Lealdade no amor e na amizade.

DEZEMBRO — Turquesa — Boa sorte no amor e progresso nos negócios.

AS PEDRAS PRECIOSAS E A SORTE

As pedras preciosas também são rodeadas de muitas superstições entre os povos. Seu simbolismo varia con-

OPALA — Sempre foi cercada de lendas. Hoje é considerada de mau agouro, se bem que os povos da Antiguidade a considerassem portadora de boa sorte. Achavam que ela afugentava os maus espíritos, além de inspirar bons sonhos e pensamentos felizes. Tudo isso porque a opala muda de cor pela refração da luz em sua superfície.

AMETISTA — É uma gema púrpura ou violeta da família do quartzo e conhecida desde os tempos mais remotos. Segundo a lenda, ela controla os maus pensamentos e dá agilidade mental e boa sorte nos negócios. Protegia os soldados e tinha o poder de curar a dor de cabeça, de dente e a gota, além de defender contra envenenamentos e epidemias. Os antigos romanos usavam-na para se proteger das intoxicações e como talismã para neutralizar encantamentos. Entre as tribos nativas do Alto Nilo, os "fazedores de chuva" usavam a ametista como pedra de chuva. No antigo Egito era utilizada como jóia e amuleto. É mencionada na Bíblia, no livro do Êxodo, como pedra divina.

ÂMBAR — É um tipo de resina fossilizada. Desde os tempos primitivos é consi-

forme seu uso. Assim como existem as pedras favoráveis ao signo astrológico de cada pessoa, temos também o significado místico de cada pedra e sua relação com a sorte. E é sob esse aspecto que vamos aqui examiná-las.

derado poderoso talismã. Ainda hoje muitos acreditam em sua ação benéfica sobre algumas funções do corpo humano através de suas propriedades elétricas. Na China era usado em brincos para dar sono tranqüilo e acalmar os nervosos. Na Itália atribuem-lhe poder curativo para as doenças da garganta, reumatismo, etc.

ÔNIX — Era bastante popular no antigo Egito, como pedra mágica. Tanto que o templo da Esfinge tinha suas paredes recobertas com essa pedra. Em todo o Oriente nota-se a presença de ônix nos templos, palácios e antigos teatros. Não é de se admirar, pois o ônix é tido como pedra portadora de boa sorte!

O DIAMANTE DO AZAR

Uma pedra tão preciosa como o diamante tinha que ter muitas histórias em torno dela. O caso do diamante Hope, por exemplo. É o maior diamante azul conhecido e tem uma história de arrepiar. Dizem que uma terrível maldição o acompanha há mais de três séculos, trazendo toda sorte de desgraças aos seus possuidores. Seria o castigo de uma divindade hindu, de quem a pedra teria sido roubada.

Consta que o diamante pertencia a um ídolo hindu, quando foi roubado, em 1642, por um aventureiro francês chamado Jean Tavernier. Logo este vendia a pedra ao rei Luís XIV, que a deu de presente a Madame de Montespan. Ela usou a pedra numa festa e no dia seguinte perdeu a amizade do rei. Um dos súditos, Fouquet, ficou com o diamante emprestado e, dias depois, era condenado à guilhotina.

O fatídico diamante foi depois usado pela princesa de Lamballe, que morreu linchada pelo povo. A rainha Maria Antonieta adornou-se com o mesmo diamante e terminou na guilhotina. Enquanto isso, Tavernier, o la-

drão da pedra, voltava à Índia, onde teve morte horrível, atacado por uma furiosa matilha de cães.

Após a Revolução Francesa, o diamante caiu em poder de ladrões.Mais tarde foi parar em mãos de um francês, que morreu louco.

Prosseguindo em sua carreira fatídica, o diamante vitimou um príncipe russo, morto por revoltosos após entrar na posse da pedra.

Somente em 1830 a "pedra maldita" reapareceu, agora em Londres, em poder de Daniel Eliason. Seu filho, então, suicidou-se, e Eliason foi parar num hospício. Mais tarde a jóia foi adquirida pelo banqueiro inglês lorde Francis Hope, que deu seu nome à pedra *(hope* significa *esperança).* Mesmo assim, tanto o lorde como sua esposa, a atriz americana May Yohe, chegaram à velhice na miséria, pedindo esmolas nas ruas de Boston.

A última proprietária do "diamante fatal" foi Evalyn McLean, que morreu misteriosamente. Após sua morte, a pedra foi "descansar" num museu de Nova York, onde pode ser vista pelo público. É uma linda pedra azul, de formato oval, pesando 44,5 quilates, e que tem um estranho brilho, segundo as pessoas que a viram. Mas nem mesmo o Tio Patinhas quis comprá-la . . .

CAPRICHOS DO ACASO

Dizia o grande escritor Oscar Wilde que "a vida imita a arte". Ou seja: a vida tem situações que, de tão incríveis, até parecem saídas da imaginação de um novelista. Vejam estes casos de achados e perdidos, por exemplo.

Certa vez, o viajante comercial Milner andava em Porto Alegre, quando resolveu pedir a um estranho, na rua, que lhe arranjasse fogo. O desconhecido, então, acendeu um isqueiro . . . que era **o mesmo** que Milner havia perdido três anos antes, em Montevidéu, no Uruguai!

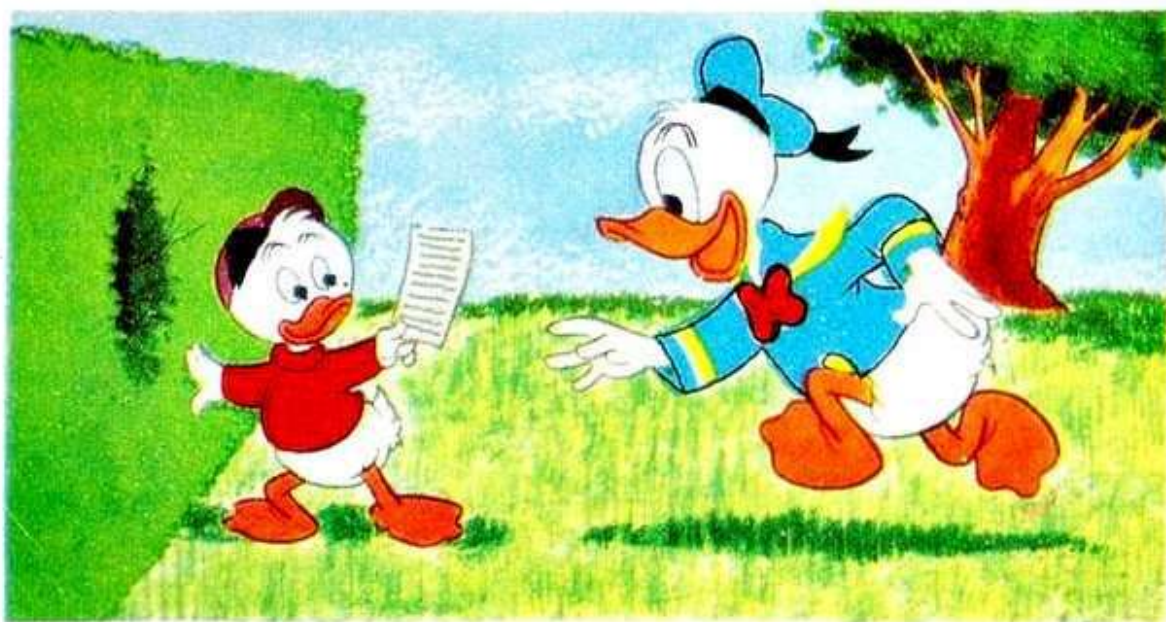
Ben McKinney, carteiro de Buffalo, Estado de Nova York (EUA), perdeu os óculos numa de suas caminhadas de entregas postais. Dias depois, ele recebeu os óculos de volta, pelo correio, remetidos de San Francisco, Califórnia . . . ou seja, da outra extremidade do território americano!

Purl Richards, morador em Huzzah, Montana, Estados Unidos, perdeu dois cavalos e anunciou o caso nos jornais de sua cidade, dando seu nome e endereço. Não conseguiu recuperar os cavalos, mas recuperou . . . um irmão! Havia dezessete anos que seu irmão o procurava sem resultado, até que leu, casualmente, o anúncio e localizou Purl.

A SORTE É PARA QUEM TEM

Certa vez Donald e seus sobrinhos ficaram tão cismados com a sorte incrível do Gastão, que resolveram espioná-lo. Queriam saber se a sorte do Gastão era mesmo infalível ou só acontecia de vez em quando.

E os quatro patos ficaram esperando que o primo sortudo saísse de casa. Enfim Gastão apareceu, levando uma cesta de compras no braço. De repente, um pé-de-vento fez voar um papel da cesta. Sem que Gastão notasse, Donald apanhou o papel e leu. Era a lista de compras do Gastão: uma

dúzia de ovos, um pão, um pernil, uma torta de maçã.

— Ahá! — exclamou Do-

nald. — Isso prova que o Gastão também tem de **comprar** coisas, como qualquer mortal!

Gastão seguiu em frente e logo viu uma galinha cruzar seu caminho, cacarejando.

— Ao que eu sei — comentou —, galinhas cacarejantes botam ovos.

Ao sondar a moita de onde havia saído a galinha, descobriu uma dúzia de ovos e recolheu-os, satisfeito.

Donald rosnou de raiva. Incrível! Só mesmo o Gastão iria descobrir uma dúzia de ovos na rua!

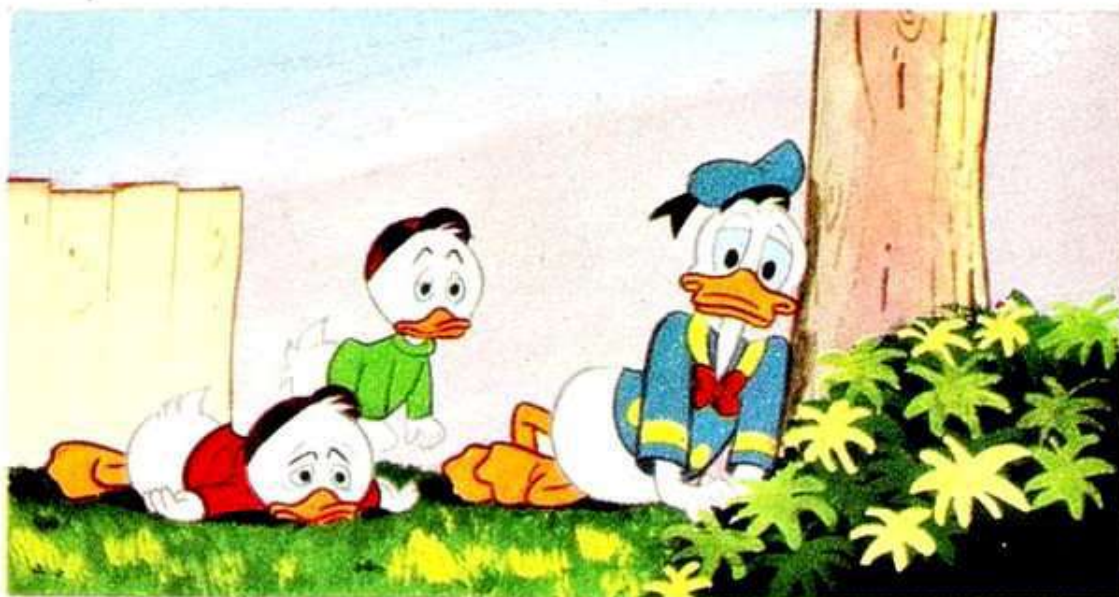
— Ah, mas o resto ele terá

de comprar — disse Donald aos sobrinhos, para se consolar.

Nesse instante Gastão passava diante da janela da casa dos Silva e, como sempre, eles estavam brigando. Muito xereta, Gastão ficou espiando a briga pela janela. A senhora Silva gritava:

— Você chegou três minutos atrasado para o almoço! Por isso vou jogar toda a comida pela janela!

E jogou mesmo. Primeiro um pão, depois um pernil. Gastão foi aparando tudo no ar e colocando no cesto. Quando veio uma torta, ele se abaixou e deixou-a passar. Ela foi espatifar-se na cara do Donald, que espiava por trás de uma cerca. Era torta de amora, e Gastão queria uma torta de maçã, que, aliás, veio em seguida e ele pegou.

Donald deu, então, nova olhada na lista de compras:

Gastão já conseguira tudo . . . e sem gastar um centavo! Era demais! Donald atirou seu gorro no chão, de tanta raiva.

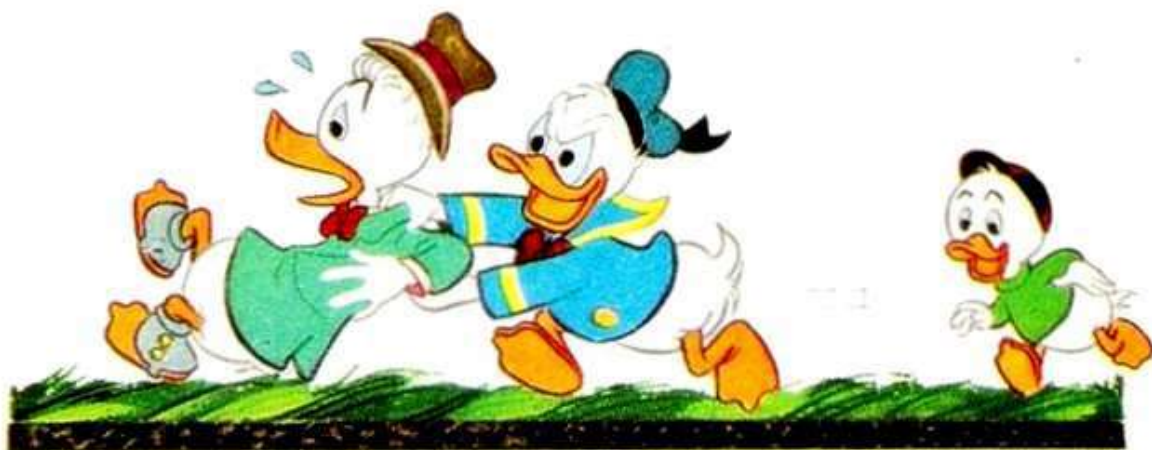
Depois dessa, os patos desistiram de espionar o Gastão. Assim mesmo, o teimoso Donald não se deu por vencido. Foi com os sobrinhos até a casa do Gastão, disposto a desmascarar sua fama de felizardo.

— Queremos testar sua sorte, Gastão — foi logo dizendo o Donald. — Gostaríamos de ver se você é mesmo o sujeito mais sortudo do mundo.

— Duvida? Pois saiba que

sou. Topo qualquer parada.

— Muito bem — retrucou Donald, com um sorriso amarelo. — Queremos ver você receber algum **dinheiro** do Tio Patinhas. Fácil, não é?

Ao ouvir aquilo, Gastão ficou verde, amarelo, azul . . . era demais, mesmo para ele! Ninguém poderia arrancar um centavo sequer do Tio Patinhas! Mas agora ele não podia voltar atrás, senão ficaria desmoralizado. E lá se foi o Gastão visitar o Tio Patinhas. O quaquilionário andava chateado.

— Minha renda caiu para um bilhão por hora, apenas! — lamentava-se com seus botões, isto é, com suas moedas. Aí lembrou-se do que havia lido num velho livro cigano: "Para tirar o azar, faça algo que você nunca fez antes".

— Deixa ver . . . o que é que eu nunca fiz até agora? Ah, já sei: nunca dei dinheiro a ninguém! Então, vou dar um saco de dinheiro ao **primeiro** sujeito que aparecer aqui, agora!

Adivinhe **quem** entrou ali, naquele exato momento . . .

É isso aí, bicho . . . com o Gastão ninguém pode!

OS DEUSES DA SORTE

Na mitologia greco-romana o deus mais diretamente ligado à sorte era o Destino. Acreditavam os antigos que ele era uma divindade cega, inexorável, nascida da Noite e do Caos. Todos os demais deuses, por mais poderosos que fossem, estavam sob o domínio do Destino. Nenhum deles podia fugir à sua lei. Nem mesmo Júpiter (ou Zeus), o mais poderoso dos deuses.

Outra divindade muito ligada à sorte era Juno (Hera, em grego), pois sua missão era distribuir os impérios e as riquezas entre os homens. Os casamentos estavam também sob sua influência.

A filha mais poderosa de Júpiter era Minerva (ou Atena), deusa da sabedoria, das ciências e das artes. Ela podia conceder o dom da profecia, prolongar a vida dos mortais e dar felicidade após a morte. Por isso muitas cidades do mundo antigo buscavam a proteção de Minerva, mas a sua favorita era a própria Atenas.

Mercúrio (ou Hermes) era o deus que dava sorte aos

mensageiros, comerciantes e . . . aos ladrões. É que Mercúrio era o leva-e-traz dos deuses do Olimpo, especialmente de seu pai, Júpiter. Acontece que Mercúrio era meio mau-caráter. Ainda criança, inventou de furtar o tridente de Netuno, o deus do mar; mais tarde, escamoteou as flechas de Apolo, a espada de Marte e o cinto de Vênus . . . um verdadeiro Metralha!

Havia ainda as Parcas, filhas da Necessidade e do Destino. Eram três: Cloto, Laquésis e Átropos. Elas fiavam a teia do destino dos homens; Cloto pegava na roca, Laquésis girava o fuso e Átropos cortava o fio com uma tesoura.

Outra divindade que decidia a sorte dos homens era a Fortuna, que distribuía os bens e os males conforme lhe agradava. Higéia, filha de Esculápio, deus da Medicina, era a divindade que velava pela saúde dos mortais. Eram objeto de seus cuidados não só os homens, mas também os animais. Outra deusa que distribuía a sorte era Vitória, que teve muitos templos na Grécia e em Roma e era representada com asas, uma coroa de louros na mão e uma palma na outra.

GARIMPEIROS DA SORTE

Entre as incontáveis atividades humanas, o garimpo é, certamente, das mais duras. Além de muito trabalho, sacrifício e perseverança, o garimpeiro, para ser bem sucedido, depende da sorte. Não é como, por exemplo, extrair carvão de pedra de uma mina, onde o trabalho igualmente não é mole, mas se sabe que o carvão existe. Mas alguns garimpeiros não só encontraram, como encontraram pedras tamanho-gigante, fora de série! Isso mesmo: verdadeiros Gastões, e é a historinha de alguns desses felizardos que vamos contar.

Zé Covo era o apelido do garimpeiro que em setembro de 1971 fez uma portentosa descoberta em Coromandel, no Alto Paranaíba (MG), perto de Goiás: um diamante de 45ql. A pedra foi avaliada em 300 000 cruzeiros, cabendo ao garimpeiro 45% do preço de venda. O resto ficou para seu patrão (45%) e para o dono das terras onde o diamante foi achado (10%).

Joaquim Venâncio Tiago, outro garimpeiro, achou, no dia 13 de agosto (dia que muita gente considera azarento) de 1938, o maior diamante brasileiro de que se tem notícia e que recebeu o nome de **Presidente Var-**

gas. Pesava 726 quilates e foi vendido, na época, por 2 000 contos de réis, alcançando, posteriormente em Amsterdam, na Holanda, a soma de 500 milhões antigos (500 000 cruzeiros). O novo-rico Joaquim Venâncio ganhou celebridade, mas acabou perdendo tudo e indo viver num rancho de pau-a-pique. O fabuloso achado deu-se no riacho Santo Antônio do Bonito, também em Coromandel, como o anterior.

João Roque era mais conhecido como João Cachacinha. Um belo dia, em 1972, na cidade de Itaobim, nordeste de Minas, ele encontrou a maior água-marinha já aparecida no mundo. A pedra pesava nada menos que 65 quilos e foi vendida por 300 000 cruzeiros. Por algum tempo João Cachacinha andou sumido do mapa. Um dia voltou a Itaobim, tirou o dinheiro que havia guardado no colchão e foi depositá-lo no Banco do Brasil. Deixou o recibo do depósito junto com um recado para sua mulher. Dizia, na mensagem, que só voltaria quando todos tivessem esquecido que ele tinha dinheiro ou que estava vivo. E se mandou para o sertão, de volta para o garimpo.

A SORTE E O AZAR NAS CARTAS

O jogo de cartas - ou baralho - apareceu na Europa pelo século XIV, trazido pelos cruzados que regressavam do Oriente. Alguns historiadores acham que o jogo de cartas foi levado aos europeus pelos mouros, em forma de presente: um sultão teria enviado a Carlos Magno, rei dos francos, um magnífico jogo de cartas pintadas a mão. O fato é que antes dessa época o baralho já era utilizado na China, Índia e Egito.

Os primeiros baralhos, alemão e francês, tinham 78 cartas cada, em quatro naipes: corações, guizos, folhas e bolotas. Cada naipe tinha um rei, uma rainha, um valete, um pajem e os números de 1 a 10, totalizando 56 cartas. As outras 22 tinham símbolos misteriosos, utilizados para adivinhar o futuro.

Com o tempo, as cartas foram sofrendo modificações. Os baralhos da Espanha e da Itália eram divididos em **ouros** (desenho de uma pedra de ouro), **copas** (uma taça), **paus** (um tacape) e **espadas** (uma espada). Mais tarde, nova modificação, através do baralho fran-

cês, que não mais apresentava as cartas simbólicas nem os pajens. Agora os desenhos dos naipes eram coração, diamante, trevo e lança. Mas, por tradição, continuaram sendo chamados de copas, ouros, paus e espadas. É o tipo de baralho usado hoje no mundo inteiro.

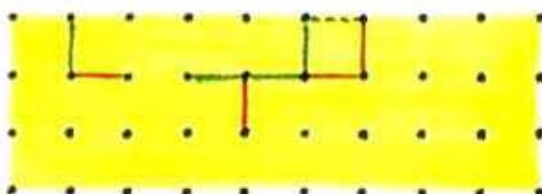
Atualmente existem centenas de jogos de cartas, mas os mais difundidos são a canastra, o pôquer e o bridge. A canastra requer alguma habilidade e é jogo de passatempo. O pôquer é um jogo de azar. Originou-se nos Estados Unidos e já no fim do século XIX conquistava o resto do mundo. O grande interesse deste jogo são as apostas. Cada jogador deve igualar a aposta feita no início de cada mão. Aquele que apresentar as seqüências, ou conjuntos de cartas de valor mais alto, ganha. O jogo pode também ser vencido por aquele que finge ter um jogo alto e aposta muito, fazendo os outros desistirem de igualar sua aposta. É o chamado **blefe,** e é aí que o fator habilidade entra no pôquer.

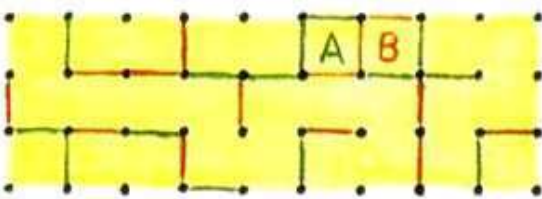
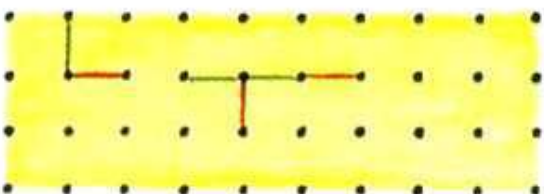
Já o bridge é um jogo bem mais complexo, onde o fator sorte não é tão importante quanto o bom uso da cuca. É um jogo mais esportivo, tanto assim que já se estuda sua inclusão nos Jogos Olímpicos.

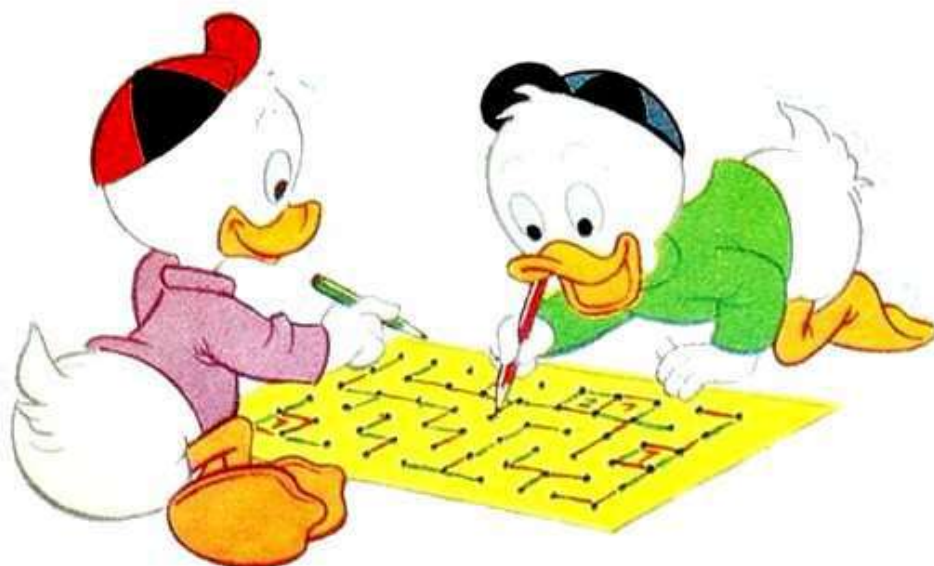
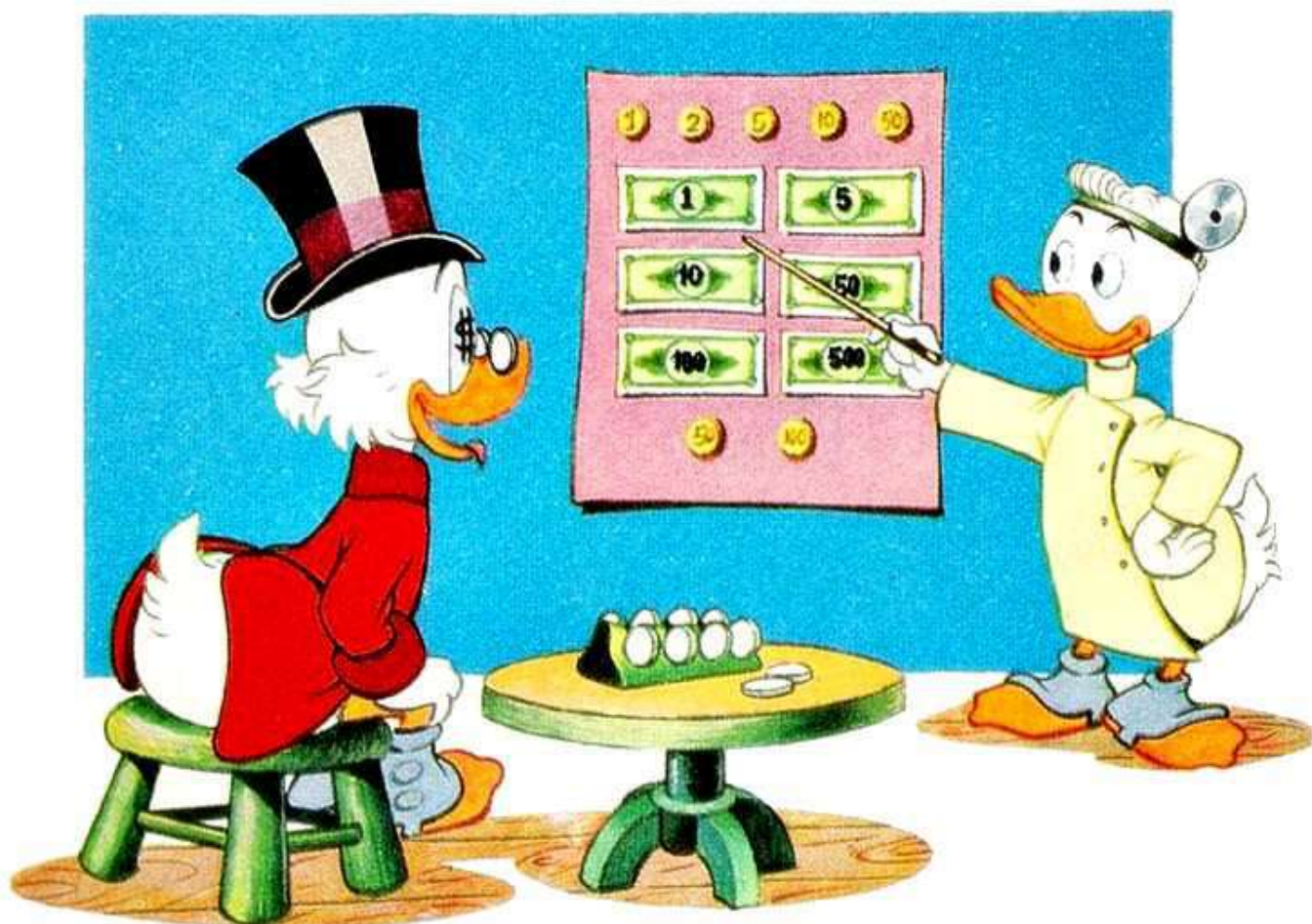
JOGUINHO DO GASTÃO

JOGO DOS PONTINHOS

Podem jogar duas ou três pessoas. Desenhe num papel vários pontinhos, até preencher a folha, assim:

Os jogadores, cada um por sua vez, traçam uma linha de um ponto a outro, em sentido vertical ou horizontal, assim:

Só vale ligar dois pontinhos de cada vez. O objetivo do jogo é cada um formar o maior número possível de quadradinhos. Assim, cada traço que você

marcar no papel servirá para formar um quadrado. Por isso você deverá prestar atenção,

pois seu parceiro poderá atrapalhar seu jogo, não permitindo que você feche um quadrado. Exemplo: se você traçar o terceiro lado de um quadrado, dará chance ao jogador seguinte de fechar o quadrado e marcar um ponto.

É permitido formar novos quadrados aproveitando um ou mais lados dos quadrados já formados; só não é permitido traçar sobre traço já existente. O jogo termina quando todos os pontinhos estiverem unidos. Então se contam os quadrados e será vencedor quem tiver o maior número.

PROVÉRBIOS DA SORTE E DO AZAR

As idéias de sorte e azar obcecam o homem desde os tempos primitivos. Podemos verificar a presença dessa preocupação em vários provérbios de origem remota e até hoje utilizados.

A fortuna é cega — Este provérbio baseia-se na idéia que os antigos gregos faziam da deusa Fortuna (Destino). Para eles, era uma deusa cega. La Rochefoucauld fala dela numa de suas máximas: "A Fortuna nunca parece tão cega como para aqueles a quem não tributou seus favores".

A fortuna é vária — Um adágio diz que "A Fortuna é vária; hoje a favor, amanhã contrária". Públio Siro, poeta latino do século I a.C., escreveu: "A Fortuna é de vidro; no momento em que brilha, ela se parte".

Agarrar a ocasião pelos cabelos — Este dito popular origina-se também da antiga mitologia greco-romana. Nela a deusa Fortuna (ou Destino, ou Ocasião) era, além de cega e calva, também alada. Tinha asas nos

pés, sendo que um deles sobre uma roda (a roda da Fortuna), e outro no ar. O fabulista latino Fedro diz que ela é calva, mas tem um tufo de cabelos na testa, por onde deve ser segurada. Um poema grego traz este diálogo com a Fortuna: — Por que tua cabeleira está na testa? — Para que me agarrem, quando me encontrarem. — E por trás, por que Zeus te fez calva? — Para que aqueles que me deixarem passar com meus pés alados não possam mais me agarrar.

Cair de costas e quebrar o nariz — Isto só acontece a quem é o contrário do Gastão, não é mesmo? Pois representa o cúmulo do azar. Machado de Assis, em seu conto *Último Capítulo,* apresenta um personagem tão azarado que consegue realizar essa "façanha".

Não acordes a má sorte quando ela está dormindo — Adágio que representa uma advertência: a de que não se deve provocar o destino. É encontrado em outras línguas, com pequenas alterações. Em inglês: *Do not wake a sleeping lion* (Não acorde um leão que dorme). Em francês: *Ne réveillez pas le chat qui dort* (Não acorde o gato que dorme).

Agosto, mês do desgos-

to — Antiga superstição dos países latinos que atribui maus presságios a este mês. Os fatos não confirmam, porém, essas acusações maldosas contra o mês de agosto.

Casamento e mortalha no céu se talha — Este velho provérbio quer demonstrar, justamente, que a questão de sorte ou azar não existe, pois é no céu, isto é, por Deus, que as coisas da Terra são decididas.

Mais vale quem Deus ajuda do que quem cedo madruga — É o provérbio favorito do Gastão, pois ele sempre parece ser ajudado por um poder superior . . . Mas, na verdade, é um provérbio pessimista, querendo dizer que o esforço não adianta quando não se tem sorte. É como o provérbio do Donald: *Pão de pobre, quando cai no chão, cai com a manteiga para baixo.*

Deus ajuda quem se ajuda — Este adágio contraria e desmente o anterior. Ele quer dizer que quem trabalha para conseguir algo acaba sempre sendo ajudado por Deus, como prêmio pelo esforço feito. Muito mais certo, não?

...SORTE DE QUEM ENCONTRAR: ONDE ESTÃO ESSES TESOUROS?

O bicho homem já escarafunchou toda a Terra, mas, apesar disso, ela ainda oculta incontáveis tesouros perdidos. E é a história dessas misteriosas riquezas que vamos contar aqui.

O TESOURO DOS HEBREUS

Um dos mais antigos tesouros desse gênero data do século VI antes de Cristo, quando o imperador babilônio Nabucodonosor destruiu Jerusalém. Nessa ocasião o profeta Jeremias enterrou o tesouro sacerdotal dos hebreus numa caverna junto ao monte Nebo. E até hoje ninguém encontrou a entrada dessa caverna.

A CORRENTE DE CUZCO

Cuzco era a riquíssima capital do reino dos Incas antes da conquista espanhola. Basta dizer que a grande praça do mercado era inteiramente cercada por uma corrente de . . . ouro maciço!

Conta a lenda que essa corrente foi oculta em algum ponto da cordilheira dos Andes, onde ficou até os nossos tempos.

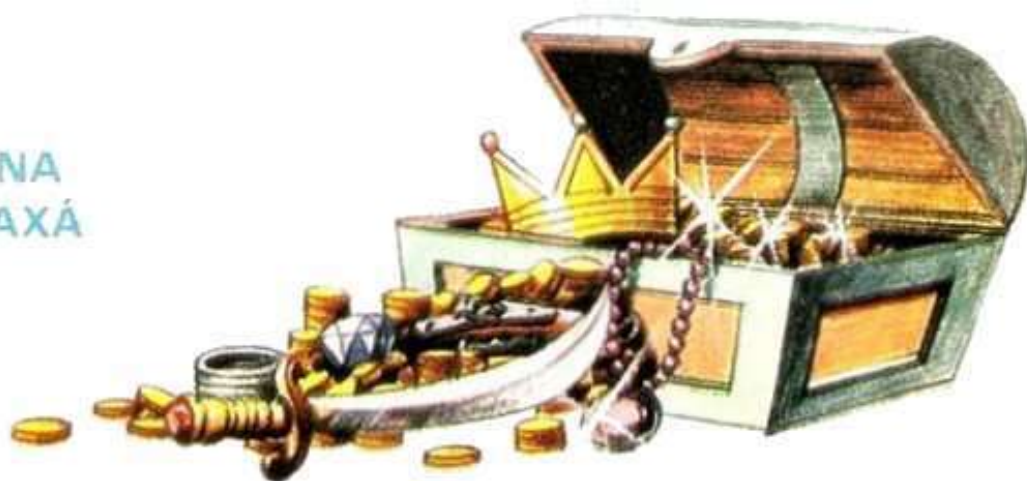
O TESOURO DO REI ZULU

As florestas da Rodésia, na África, ocultam um poço com um tesouro em ouro e diamantes. Essa fortuna foi escondida pelo rei zulu Lobengula em 1892. Seu valor aproximado, na época, foi estimado em 2 milhões de libras esterlinas (cerca de 30 milhões de cruzeiros).

Pressentindo que se aproximava uma guerra devastadora, Lobengula levou o seu tesouro a um local bem distante e enterrou-o num grande poço, que mandou cobrir de cimento. Mas ele morreu pouco depois, em 1894, e até hoje ninguém conseguiu recuperar essa riqueza toda. Os nativos acreditam que o tesouro é guardado pelo fantasma do velho rei zulu.

O TESOURO DE YARKAND

Nas aldeias da Caxemira, pelos idos de 1918, começaram a aparecer estranhas e valiosas jóias vendidas pelos campônios a preço de banana. Correram rumores de que eram jóias roubadas dos túmulos de antigos imperadores mongóis situados nas redondezas de Yarkand. Logo surgiram aventureiros em busca do tesouro. Um explorador inglês foi até o local com uma pequena expedição, mas nunca mais se soube deles.

CAVERNA
E ALI PAXÁ

Segundo uma velha hisória, Ali Paxá, o temível hefe de bandidos albanees, possuía, no início do séulo XIX, imensas riquezas.

Esse tesouro teria sido nterrado junto à fronteira ntre a Grécia e a Albânia.

Julga-se que, após a morte do chefão, os guardas do tesouro tenham fugido com toda a riqueza. Mesmo assim, a região sempre atraiu a cobiça de aventureiros que para ali se dirigem à procura do tesouro.

PRESENTES PARA DAR SORTE

Existe uma antiga e bela tradição referente aos niversários de casamento.)izem que dá sorte aos caais oferecer-lhes presentes eitos do material relacionao com o símbolo do aniverário. E os principais símbos dos aniversários de casanento são estes:

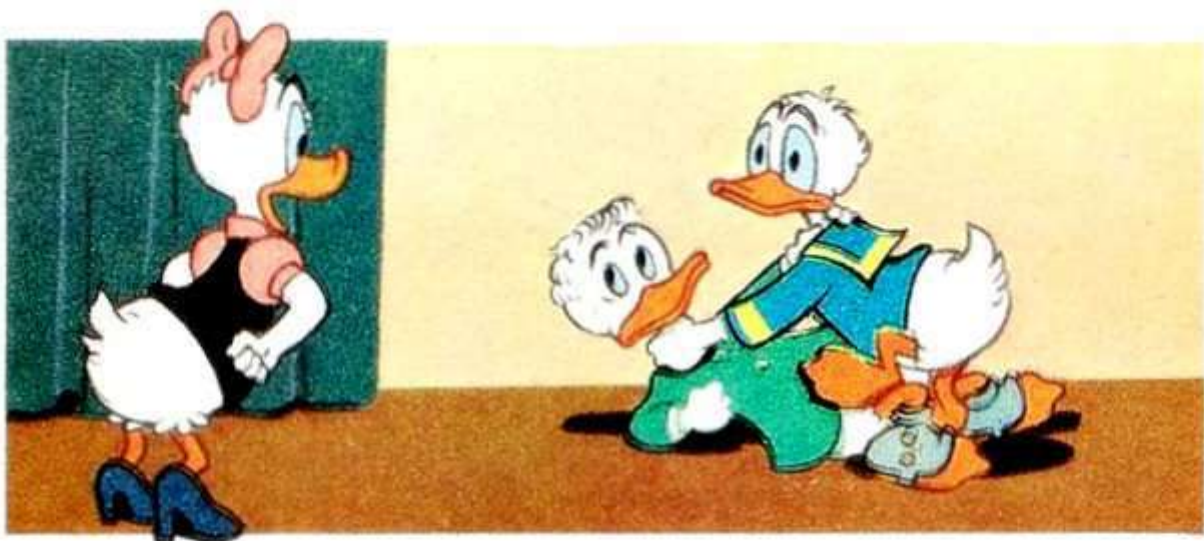
1.º ano	-	algodão ou papel	20.º ano	-	porcelana
2.º "	-	papel ou palha	25.º "	-	prata
3.º "	-	couro ou açúcar-cande	30.º "	-	pérola
			35.º "	-	coral
5.º "	-	madeira, lã, flores	40.º "	-	esmeralda
10.º "	-	estanho	45.º "	-	rubi
12.º "	-	seda ou linho	50.º "	-	ouro
15.º "	-	cristal	60.º ou 75.º "	-	diamante

O GRANDE ATOR

Donald estava cuidando da sua horta, quando foi interrompido pelos sobrinhos:

— Tio Donald! A Margarida quer falar com o senhor para trabalhar na peça que o teatro do clube dela quer encenar!

Surpreso e alegre, Donald largou tudo e correu à casa da Margarida. Mas a alegria durou pouco, pois, quando ele chegou lá, viu o Gastão. E ele iria disputar com o Donald o papel de ator principal. Isso provocou logo uma grande discussão.

— Eu sou melhor do que ele! — disseram os dois ao mesmo tempo.

Margarida explicou que a diretora da peça iria fazer um teste com os dois, para ver a qual deles daria o papel. Seria um de cada vez. Donald foi escolhido para dar início à prova.

— Muito bem — foi dizendo a diretora. — Esta peça conta a história de uma princesa aprisionada no castelo de um horrendo ogre. Ela sai na janela e começa a gritar por socorro a um nobre cavaleiro que está no jardim. Agora, Donald, vista esta armadura e, lendo o texto que está neste papel, pode começar o teste.

— Salvai-me, ó nobre cavaleiro! — fazendo o papel da princesa. — Sou prisioneira do ogre!

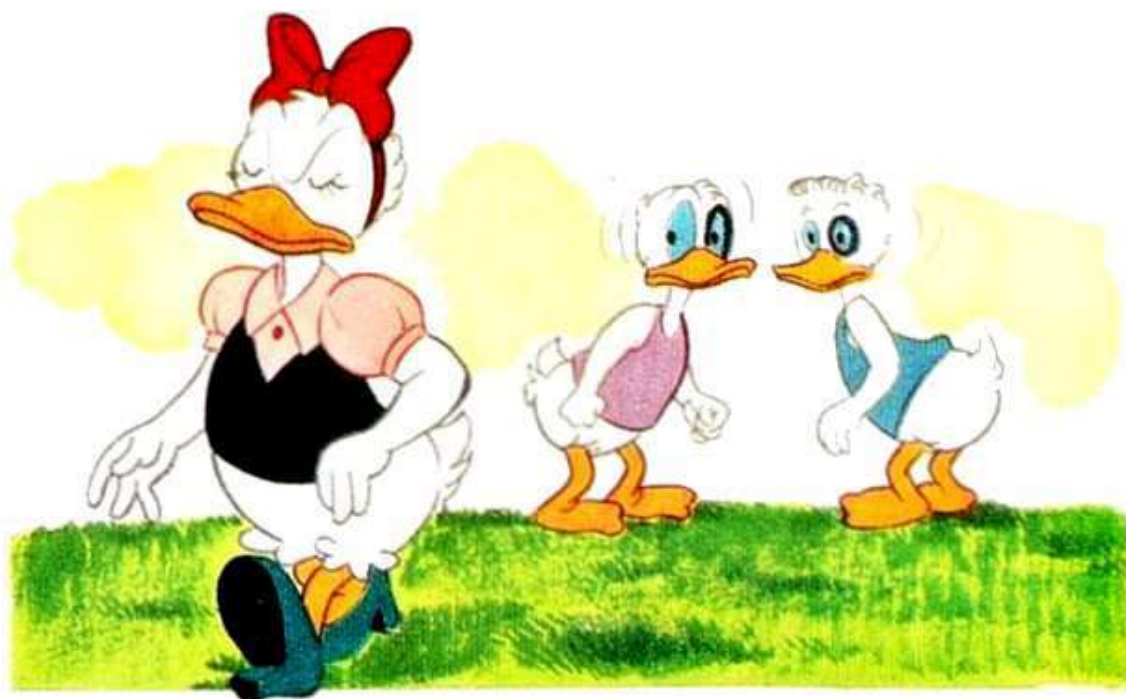
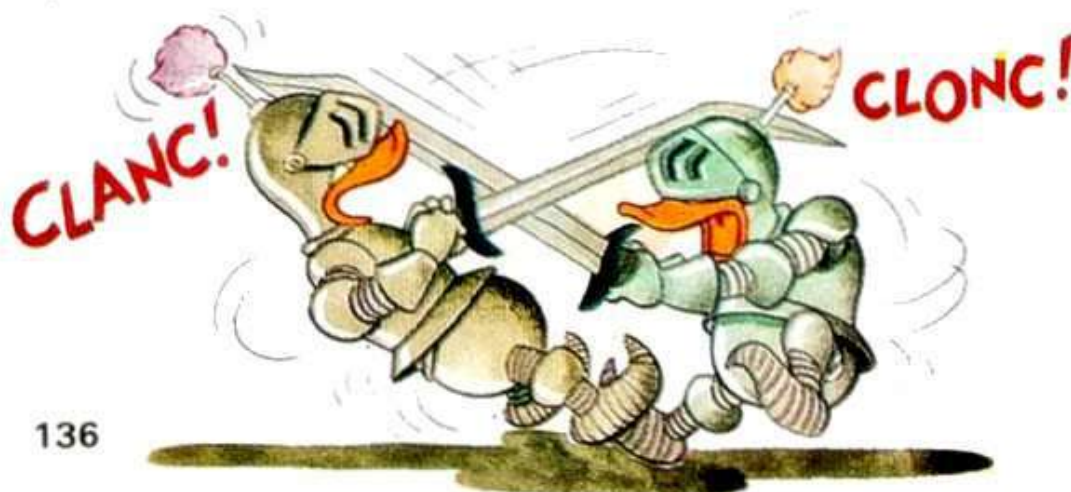
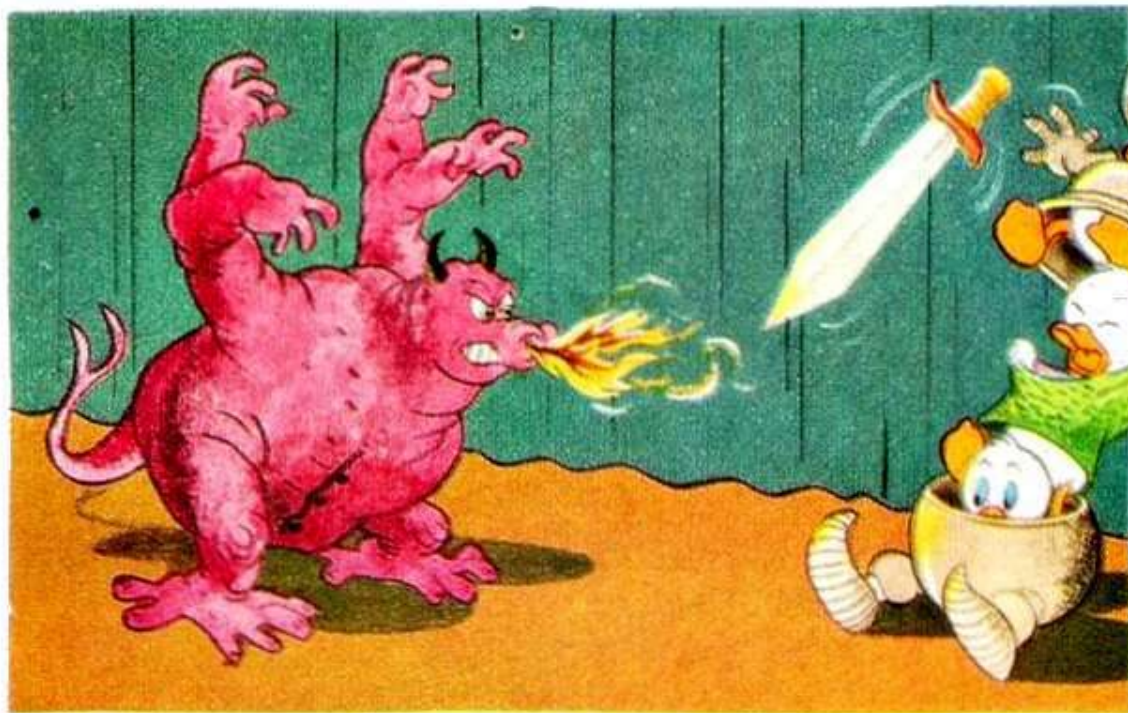
— Não temas, minha amada! Vou comê-lo cru! — respondeu Donald, erguendo a espada.

— Nada disso, senhor Donald! Não invente! Repita as palavras do texto — repreendeu a diretora. E fez Donald repetir até decorar a frase correta.

Quando foi a vez do Gastão, ele representou direitinho. E como o Donald, apesar dos pesares, também tinha sido aprovado, a diretora ficou na dúvida. Deixou para decidir isso à noite, antes do espetáculo.

Na rua, os dois primos rivais recomeçaram a discussão. Daí para uma troca de socos, pontapés e outras "amabilidades" foi um pulo. Interferindo para separar os briguentos, Margarida sugeriu:

— Por que os senhores não tiram a diferença à maneira dos cavaleiros medievais?

— E como faziam os cavaleiros de outros tempos?

— Com suas espadas, no campo da honra. E eles foram, de armadura e espada, duelar no quintal. Mas Huguinho, Zezinho e Luisinho, para evitar que os dois "cavaleiros" se machucassem, enfiaram, sem serem percebidos, um possante ímã na armadura do Donald. Resultado: quando começou o duelo, um acabou ficando grudado na armadura do outro.

Como os dois atores ficaram fora de combate, os sobrinhos do Donald decidiram fazer o papel principal, para salvar o espetáculo, que começaria logo depois. Nos camarins, eles ficaram um sobre o ombro do outro, para dar a altura de um guapo cavaleiro, e vestiram a mesma armadura. Assim, entraram em cena. Da janela do castelo, a princesa Margarida acenava, pedindo socorro. Só que, quando apareceu o ogre,

medonho, furioso, soltando fogo pelas narinas, o cavaleiro desmembrou-se em três partes e cada parte saiu correndo para um lado, sob gargalhadas generalizadas da platéia. A diretora — coitada! — teve um choque com o vexame e desmaiou. E Margarida, isto é, a princesa, louca da vida, passou a mão numa vassoura e saiu correndo atrás dos patinhos:

— Vou mostrar a vocês com quantas vassouradas se representa a peça "A Sova"!

O fiasco foi comentado em toda Patópolis por muito tempo como a melhor comédia apresentada na cidade.

A LENDA DO URUTAU

Uma das mais belas lendas do folclore brasileiro é a do **urutau.** O urutau é um pássaro solitário e de hábitos noturnos que dificilmente se deixa ver. Pousado na ponta de um galho seco, fitando a lua e estremecendo a calada da noite, emite seu canto bruxuleante que mais parece um lamento humano. Por isso, o povo o chama também de **mãe-da-lua.** Seu grito é, provavelmente, o mais pavoroso de quantos se conhecem no mundo das aves. "Meu filho foi, foi, foi" — interpreta o povo. Por causa disso, o urutau é, muitas vezes, associado a maus presságios. Mas, segundo a mitologia tupi-guarani, é uma ave benfazeja.

Conta a lenda que Nheambiú, uma bela moça filha do tuxaua da nação guarani, se apaixonou profundamente por um bravo e generoso guerreiro tupi chamado Cuimbaé, que caíra prisioneiro dos guaranis. Nheambiú pediu a seus pais que consentissem em seu casamento com Cuimbaé. Esse e os posteriores pedidos foram terminantemente negados, com a alegação de que Cuimbaé era um tupi, um inimigo mortal dos guaranis.

Não suportando mais o sofrimento, Nheambiú desapareceu da taba. Foi um alvoroço. O velho cacique mobilizou seus guerreiros na procura da filha querida. Após uma longa busca, a jovem foi encontrada no coração da floresta, paralisada e muda, feito uma estátua de pedra. O pai sacudiu-a, mas ela nem dava sinais de vida.

Foi chamado, então, o feiticeiro da tribo, que a examinou e disse ao cacique:

— Nheambiú perdeu a fala para sempre; só uma grande dor poderá fazer Nheambiú voltar ao que era.

Então deram à jovem índia as notícias mais tristes possíveis: a morte de seu pai e de todos os seus amigos. Nada; ela não se abalou. Aí o pajé se achegou e disse:

— Cuimbaé acaba de ser morto.

No mesmo instante, o corpo da moça estremeceu todo e ela, soltando repetidos lamentos, desapareceu na mata. Todos os que ali estavam, cheios de dor, se transformaram em árvores secas, enquanto Nheambiú tomou a forma do urutau e ficou voando, noite após noite, pelos galhos daquelas

árvores amigas, chorando a perda do seu amor.

Dizem que foi dessa lenda que se originaram algumas superstições populares relativas ao urutau. Uma delas diz que "carta de amor escrita com pena de urutau tem sempre resposta favorável". Já uma outra diz que a pele dessa ave preserva as donzelas dos deslizes e as protege contra os alheios de intenções menos honestas. Segundo José Veríssimo, na Amazônia há o costume de varrer o chão, sob a rede da noiva, com as penas da cauda do jurutauí (como é chamado por ali o urutau), a fim de se garantir para a futura esposa todas as virtudes.

UM DIAMANTE À FLOR DA TERRA

No começo deste século, um jovem irlandês chamado Thomas Cullinan adquiriu um terreno rochoso em Pretória, no Transvaal (África do Sul). Nessa região tinham sido encontrados traços de rochas diamantífe-

ras e Cullinan pretendia iniciar uma lavra de diamante, o que efetivamente fez. O local logo se revelou uma fabulosa mina: entre pedras menores, foi encontrado um diamante de 969 quilates. Três meses mais tarde, no dia 20 de janeiro de 1905, o gerente das minas de Cullinan, cujo nome, muito a propósito, era Diamond (Diamante), viu, aflorando à superfície e cintilando, um diamante de proporções descomunais. A pedra pesava nada mais, nada menos do que 3 106 quilates (cerca de 621 gramas).

Em homenagem ao dono das terras, a gema recebeu o nome de Cullinan. Adquirido pelo governo do Transvaal, foi oferecido ao rei da Inglaterra, Eduardo VII. Posteriormente, foi dividido em diversos brilhantes. Os maiores, de 516 e 309 quilates, estão hoje no cetro e na coroa dos reis da Inglaterra.

O mais curioso da história é que esse fabuloso diamante, o maior até hoje encontrado no mundo, estava "dando sopa" na superfície da terra, "pedindo" para que um Gastão qualquer (que no caso foi o jovem Cullinan) o apanhasse! É... quem tem sorte tem, não é mesmo?

WAGNER E A RAINHA VITÓRIA ERAM UM NÚMERO

Wagner, o grande compositor alemão, teve uma vida repleta de sucessos. Podemos apostar que ele não acreditava — como muitos — que o número 13 dá azar. Porque, se acreditasse, estaria frito, pois o n.º 13 predominou em sua vida.

Richard Wagner nasceu em 1813; somando-se os algarismos desta data, temos o número 13. Compôs **treze** óperas e a primeira delas teve sua estréia no dia 13 de setembro de 1837. Terminou de compor sua célebre ópera *Tannhäuser* em 13 de abril de 1860. Esta obra estreou no dia 13 de abril de 1861, sem obter sucesso. Mas, quando ela foi apresentada em 13 de maio de 1865, despertou a atenção do público para a sua grandiosa beleza.

Incrível, não? Mas... tem mais! Wagner esteve **treze** anos desterrado na Saxônia. No dia 13 de agosto ocorreu a estréia de sua grande **Tetralogia,** *O Anel dos Nibelungos,* composta de quatro dramas líricos: *O Ouro do Reno, O Crepúsculo dos Deuses, A Valquíria* e

Siegfried. E, para não fugir à tradição, veio a falecer em Veneza no dia 13 de fevereiro de 1883 . . .

Outro caso notável de presença insistente de um número numa vida é o de Vitória, rainha da Inglaterra. O número 9 também não goza da simpatia dos supersticiosos, que acham que dá azar. Talvez por causa daquela história dos noves fora, zero (ou nada). Pois o algarismo 9 sempre acompanhou a célebre rainha, que nem por isso deixou de ser bem sucedida e ter um reinado brilhante. Seu pai, o duque de Kent, era o 9.º filho da família e foi o 9.º rei da Inglaterra a partir de 1688, ano em que a monarquia inglesa foi estabelecida nas bases atuais. Vitória nasceu em 1819. A soma desses algarismos dá 19. Ela herdou a coroa em 1837. (Some estes algarismos: também dão 19). Nessa ocasião, Vitória tinha 19 anos e o século era o de nº 19.

O marido de Vitória nasceu também em 1819. O casal teve **nove** filhos. A soberana reinou por 63 anos que, somando, dá 9. Morreu aos 81 anos, outro 9. Seu sucessor, Eduardo VII, nasceu em 9 de setembro (o **nono** mês do ano), e a mulher que desposou tinha **dezenove** anos de idade e era filha de Cristiano **IX**!

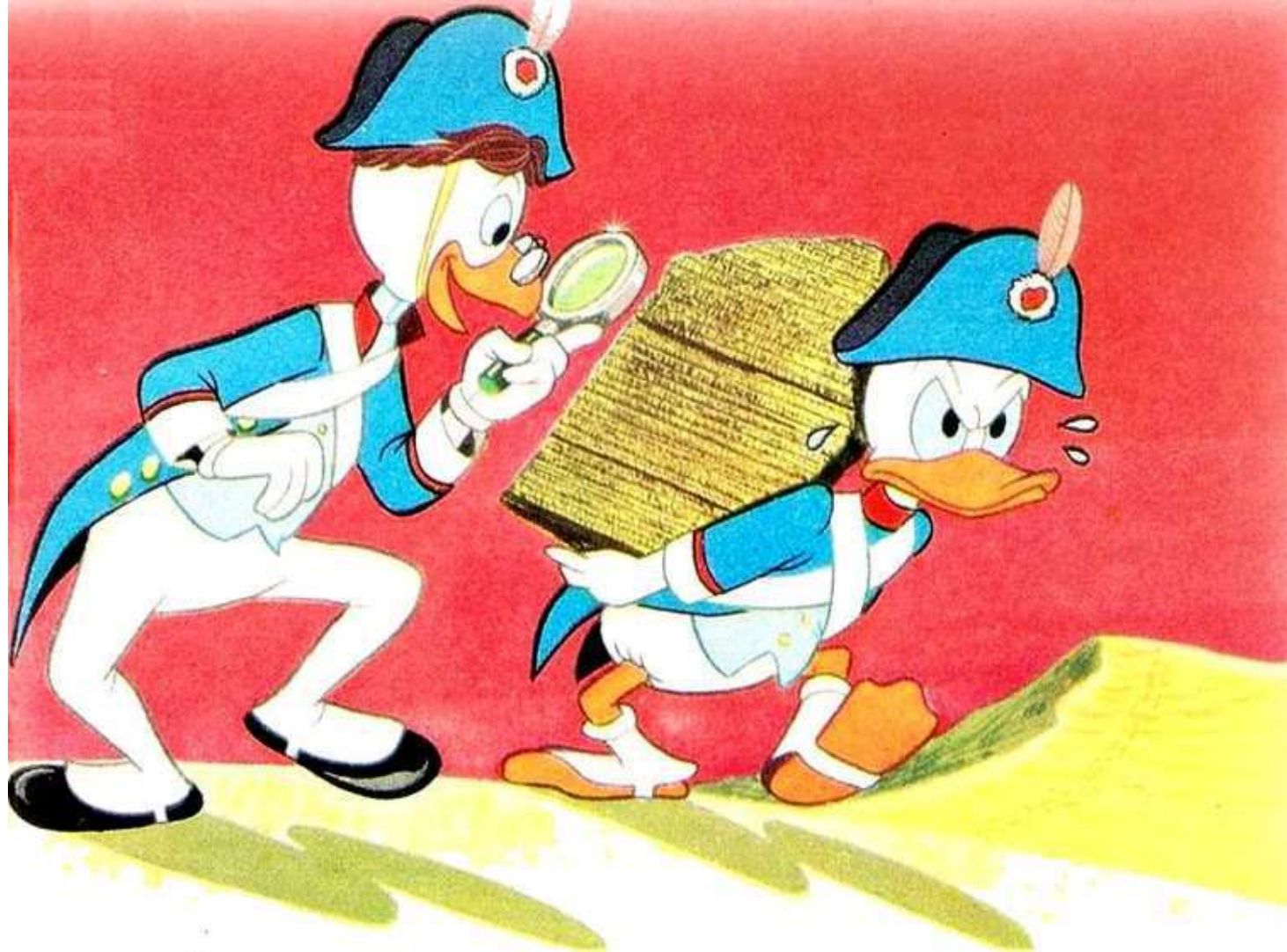
JOGUINHO DO GASTÃO

ACHOU MAIS, GANHOU

Podem jogar dois ou mais amigos. Cada um deve estar munido de uma folha de papel e um lápis. Um dos participantes, por sorteio, dá uma **palavra-chave.** Digamos que coube a você a incumbência, e você escolheu a palavra **MANUAL.** É a palavra-chave, que cada um deve escrever no alto da respectiva folha de papel. Marca-se, então, um limite de tempo: 5 minutos, por exemplo. Nesse espaço de tempo todos devem descobrir e escrever, abaixo da palavra-chave, o maior número possível de palavras formadas com a utilização das letras da palavra-chave, assim:

A única regra a que vocês deverão obedecer é a seguinte: uma letra que aparece uma só vez na palavra-chave só pode ser usada uma vez em cada palavra descoberta. No exemplo acima existem duas letras **A**; por isso, várias palavras achadas utilizam duas letras **A.** Se alguém tiver escrito alguma palavra com três letras **A** ou mais de uma letra **M,** por exemplo, essa palavra será anulada. Também não vale inventar palavras.

Convém que a palavra-chave não seja curta, isto é, tenha três ou mais sílabas, a fim de se poder formar muitas palavras com a utilização das mesmas letras.

Esgotado o tempo, você ditará as palavras que achou e conferirá se os outros também acharam as mesmas palavras. Só ganha ponto quem tiver conseguido achar uma palavra que os outros não tenham escrito. Quem fizer o maior número de pontos ganha o jogo.

UM SOLDADO DE SORTE

Em 1798, quando Napoleão se encontrava com suas tropas no Egito, um de seus soldados, Bouchard, caminhava perto da desembocadura do rio Nilo. De repente, uma pedra esquisita chamou-lhe a atenção. Era uma laje preta, cheia de riscos estranhos, gravuras de animais e outras figuras. O que esse soldado não sabia, entretanto, é que esse acaso proporcionaria uma descoberta de grande valor histórico. A **pedra de Rosetta,** como passou a ser conhecida (por causa da localidade onde foi encontrada), data de 196 a.C. e é considerada o maior achado arqueológico de todos os tempos. Suas inscrições em hieróglifos (escrita do antigo povo egípcio) foram decifradas pelo sábio francês Jean-François Champollion, que levou vinte anos nesse trabalho. Foi muito difícil estabelecer os elementos dessa escrita. Mas, logo que o sábio o conseguiu, uma considerável parte da história da civilização humana, que se achava perdida na noite dos tempos, pôde ser desvendada.

O AZAR NO MAR

Quando o Peninha foi ao cais do porto de Patópolis para entrevistar Mobidique sobre a vida do mar, o conhecido capitão deu muitas informações interessantes. No final do papo, ele ainda comentou:

— Um bom marinheiro precisa ser corajoso, Peninha, porque de vez em quando as bruxas atacam . . .

— Bruxas no mar? Essa não! — observou Peninha.

— É o que os marujos dizem — respondeu Móbi.

Na verdade, há casos fantásticos de navios enfeitiçados, sempre perseguidos pela desgraça. O navio inglês *Dorington Castle,* por exemplo, foi sempre perseguido pela má sorte. Em cinco anos foi comandado por cinco capitães. Um deles fraturou o braço e outro caiu doente. Em janeiro de 1962, ele colidiu com outro navio. Nesse acidente morreram vinte pessoas. Muitos marinheiros veteranos que integraram sua tripulação lembram-se até hoje de vários casos fantásticos de azar que aconteciam naquele navio.

Já a maré de azar que deveria marcar o destino da es-

cuna americana *Thomas W. Lawson* começou na cerimônia de seu lançamento ao mar, em 1902. Antes do corte das amarras, a grande escuna libertou-se sozinha, escorregando para a água. Tratando-se de uma escuna com características revolucionárias na época, com iluminação elétrica e dispositivos mecânicos para içar e arriar as velas, velhos homens do mar comentavam, profeticamente, que a embarcação não seria bem sucedida. De fato, em quatro anos encalhou nove vezes. Certa vez seu leme foi danificado, embora as condições de navegabilidade estivessem favoráveis. Numa tempestade, seu casco, à prova de infiltração, foi invadido pela água. E, após vários incidentes, numa viagem à Inglaterra a escuna espatifou-se de encontro a um rochedo, desintegrando-se em 13 minutos. Treze homens perderam a vida no acidente. Esse número sempre acompanhou a desventurada escuna: ela foi lançada ao mar no dia 13 de dezembro de 1902 e desapareceu em 13 de dezembro de 1907.

Seabird (Pássaro do Mar) era o nome de um navio que também teve um destino trágico. Em 1880, ao chegar a Newport (EUA), encalhou

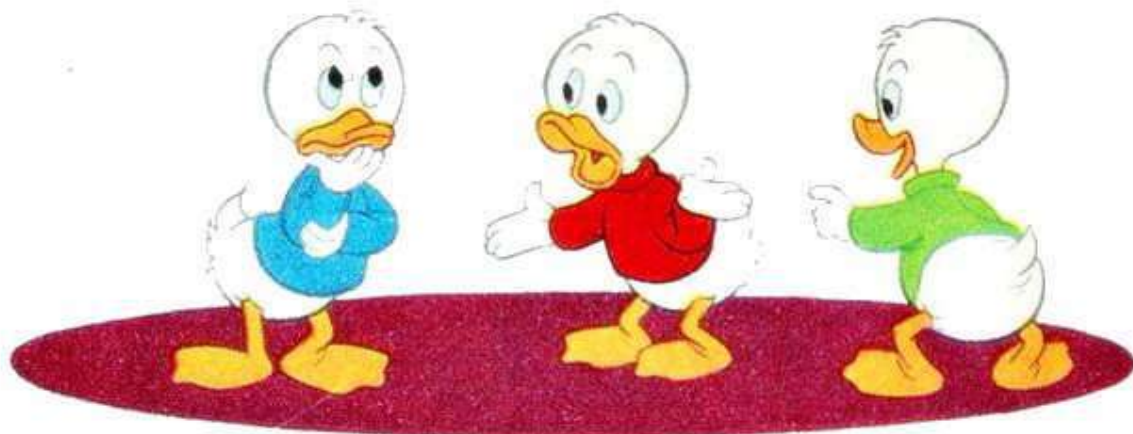
na praia. Uma multidão cercou o navio e descobriu que não havia ninguém a bordo, embora houvesse um bule de café quente na cozinha e uma caneta molhada de tinta sobre o diário de bordo do comandante. Sob um dos mastros foi encontrado um cão vira-lata, ganindo aterrorizado. Para os pescadores da região, o cão seria uma "bruxa do mar". Mas como o vira-lata, a única testemunha do que havia ocorrido, não podia falar, jamais se encontrou uma explicação para o desaparecimento misterioso da tripulação do *Seabird.*

O JOGO DO PIOLHO

Não se tem certeza se antes da descoberta da América os índios tinham jogos como os dos europeus. O que se sabe é que, com a vinda do homem branco, os jogos de dados e de cartas logo se popularizaram. Muitas vezes os capitães de navios mandavam jogar ao mar os dados e baralhos para manter a disciplina a bordo. Mas até nessa situação os marujos da época deram um jeitinho: inventaram o **jogo do piolho.** Era assim, segundo conta, em sua autobiografia de 1633, o capitão espanhol Alonso de Contreras: cada um colocava um piolho dentro de um círculo traçado sobre uma mesa. O primeiro piolho a caminhar para fora do círculo ganhava a aposta. Cada uma que inventam, não?

SORTE DE QUEM TEM AZAR

O pato Donald trancou-se no quarto de despejo e não saía sequer para almoçar. Preocupados, os sobrinhos fizeram de tudo para reanimá-lo, tentando aliviar o tio da depressão nervosa que se apossara dele.

— Alguns, como o Gastão, nasceram com boa estrela, mas eu nasci como um ovo estrelado! — lamentava-se o pato. — Adeus, meninos! Vou ficar encerrado aqui pelo resto da vida! Esta é a minha sina!

Claro, ele havia andado novamente em companhia de Gastão. E aconteceram tantas coisas boas para o primo felizardo, enquanto tudo saíra errado para o pobre Donald.

— O Gastão tem razão... ele será sempre um felizardo, e eu serei sempre um infeliz!

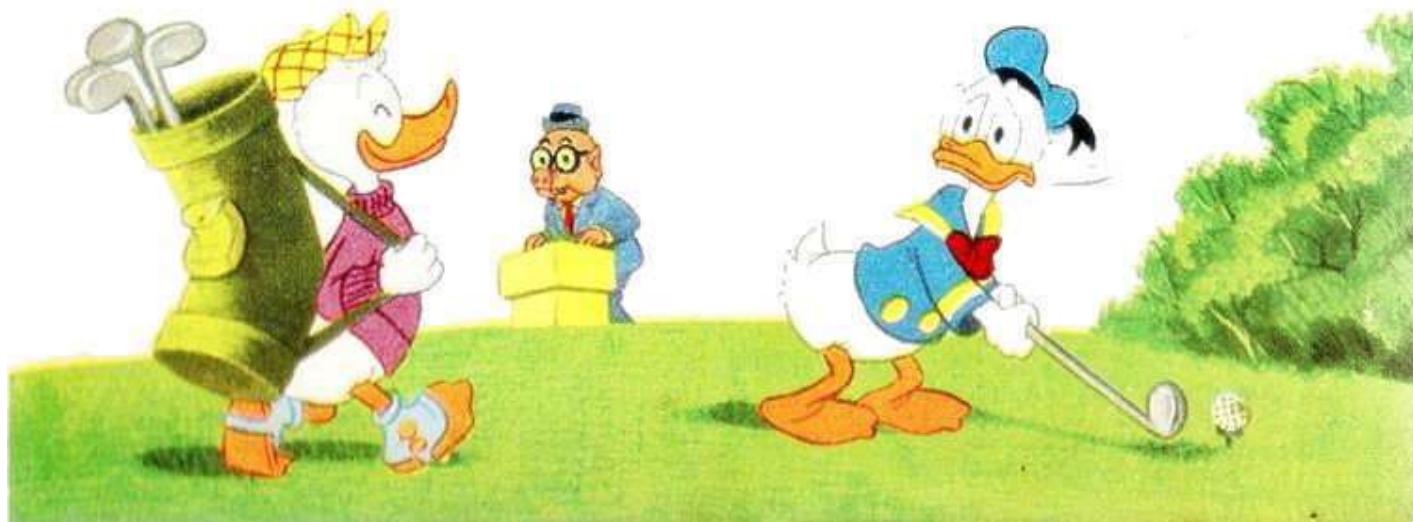
Pensando em uma forma de reanimar o tio, os meninos arranjaram uma partida de golfe.

— Ele é louco por golfe — disse Huguinho. — Vamos levá-lo ao campo, para esquecer a sorte do Gastão.

— Tio Donald nunca deu sorte numa partida — acrescentou Zezinho —, mas nós poderíamos dar um jeitinho.

A muito custo conseguiram tirar Donald do quarto e levá-lo ao campo de golfe. Quando ele se preparava para a primeira tacada... adivinhem quem apareceu!

— Ora, ora! Olhem quem está tentando jogar golfe! O meu primo infeliz!

— Gastão! — exclamou Donald, fechando a cara. — Até aqui? É melhor eu voltar ao quarto de despejo!

Ele só não desistiu da partida porque os meninos não deixaram, pois sabia que ela ia ser desigual: o golfista mais felizardo contra o mais azarado. E deu a primeira tacada. A bola passou longe do primeiro buraco e foi para uma moita. Huguinho tomou posição para ajudar o tio, devolvendo a bola para o gramado. Mas não foi preciso, pois a bola bateu numa árvore, ricocheteou num jabuti e voltou ao gramado, acabando por cair no buraco. Incrível!

Mas havia um observador, de caneta e caderninho, em quem ninguém reparou.

— Um buraco em uma tacada pelo rapaz que se diz azarado — murmurou o desconhecido. — Tomarei nota.

Vermelho de raiva, Gastão deu a sua tacada. A bola bateu no mesmo jabuti e voltou, atingindo o felizardo na testa. Depois subiu e foi parar em cima de uma chaminé. Gastão subiu até lá e deu outra tacada. Mas pegou de raspão na bola e ela entrou pelo buraco da calha, enquanto o golfista caía por dentro da chaminé. Quando saiu da casa, todo coberto de fuligem, ele percebeu que a bola não havia chegado ao chão: deveria ter ficado entalada na calha.

— Quá, quá, quá! — gargalhava Donald. — Isso é pra você ver como é bom zombar do azar dos outros!

Dominando a raiva que sentia, Gastão olhou pela saída da calha e começou a bater com o taco de golfe, para ver se desencravava a bola. Desencravou, mas ela caiu na boca aberta do ex-sortudo, que acabou engolindo-a.

— O golfista que se dizia

felizardo engoliu a bola — anotou o desconhecido em seu caderninho. Donald rolava-se pelo chão, de tanto rir.

— Calma, Gastãozinho! Não fique nervoso que eu lhe tiro a bola com uma tacadinha.

Diante daquela gozação, Gastão perdeu totalmente o controle e partiu pra cima do primo, tentanto esmurrá-lo. Mas errou o golpe e acertou seu próprio queixo, caindo duro.

— Ei! — observou Donald ao desconhecido que acompanhava as peripécias. — O golfista Gastão deu um soco em si mesmo e desmaiou. Anote isso também!

Com a colaboração dos meninos, Donald começou a fazer planos para comemorar o fim do seu azar e da sorte do primo. Ficou ainda mais admirado ao ver o desconhecido voltar com um maço de dinheiro.

— Só pode ser pra mim — comentou Donald.

Inesperadamente, porém, o homem entregou o dinheiro ao Gastão e disse:

— Obrigado, seu felizardo. Sou jornalista. Eis aqui o dinheiro a que você fez jus por me haver fornecido o tema para minha reportagem "O golfista mais azarado do mundo".

Naquela noite, além de Donald, o quarto de despejo recebeu mais três moradores: Huguinho, Zezinho e Luisinho, que foram fazer companhia ao tio por tempo indeterminado.

AS LOUCURAS DA GINCANA

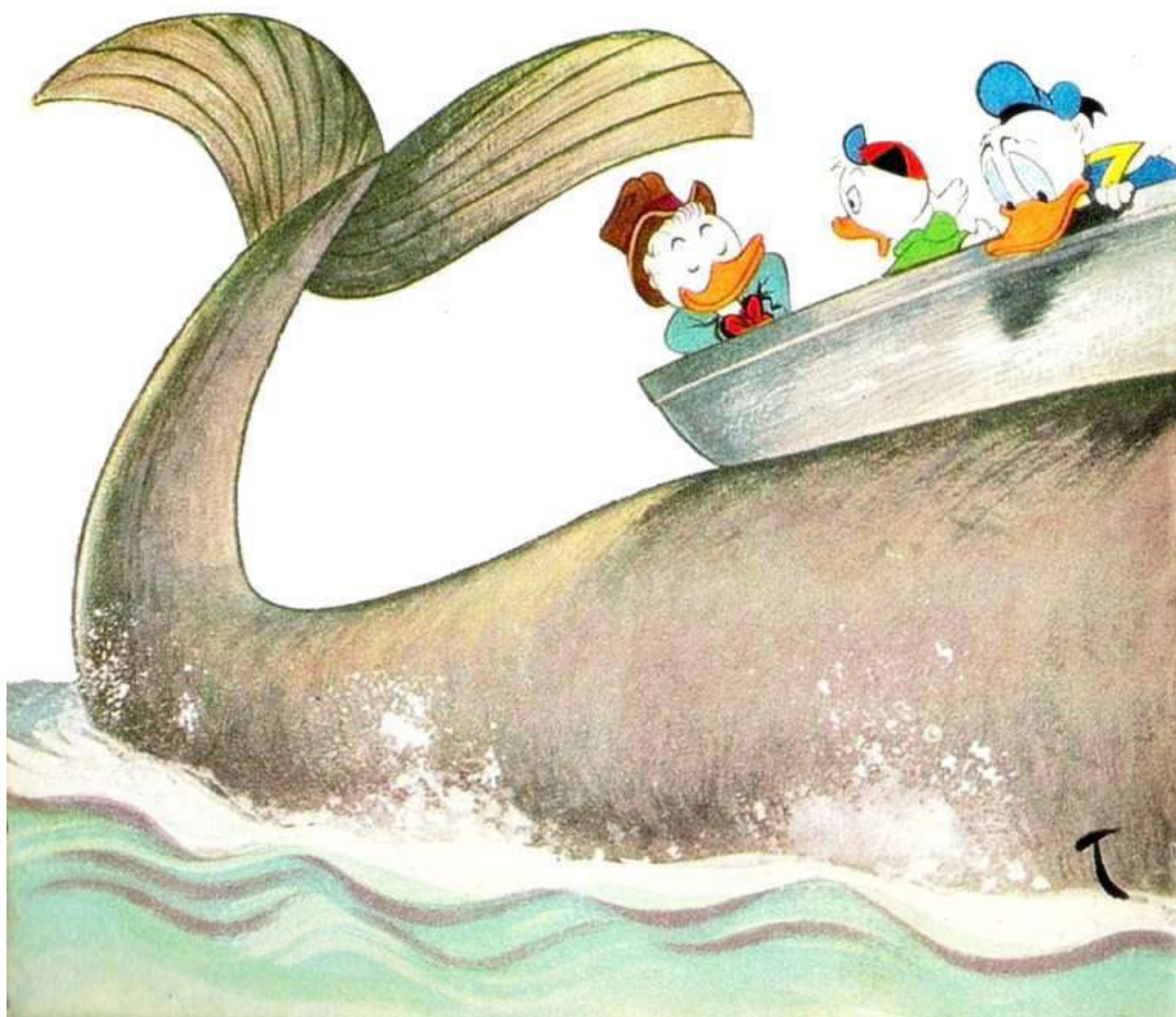
O nome **gincana** (gynkhana) veio da Índia e significa **campo** ou **jardim para esportes excêntricos.** Anteriormente esse nome era dado às corridas de pôneis realizadas nas cortes dos rajás indianos. Até que um nobre mais "prafrentex" começou a dar um pouco de fantasia a essas corridas para evitar a monotonia: os concorrentes passaram a usar disfarces, corriam de costas, e assim por diante. Com o tempo, a coisa pegou, e hoje gincana é qualquer tipo de corrida fora de série, onde os participantes têm de superar uma porção de obstáculos ou cumprir tarefas difíceis.

Introduzida no início deste século na Europa, trazida pelo francês André de Fouquières, de volta da Índia, onde esteve a convite do rajá de Kapurkala, a gincana é hoje praticada em todo o mundo. Uma forma tradicional de se fazer essa competição é através das corridas de três pernas, em que os atletas correm aos pares com uma das pernas amarrada na do outro. Esta modalidade já era praticada na Grécia antiga, como exercício obrigatório para os soldados, pois desenvolvia a respiração e o sentido de disciplina.

Como a gincana não tem regras fixas, começaram a inventar as tarefas mais estapafúrdias para serem cumpridas pelos participantes: 45 pessoas num carro pequeno, dançando rumba; sapato de mulher n.° 44; camisa de futebolista famoso com autógrafo, com o próprio dentro; maiô masculino de 1920, podendo, neste caso, ser dispensado o banhista; cachorro que mia como um gato, e por aí afora. Para cumprir certas tarefas, não basta ao participante todo o empenho: é preciso que ele seja um verdadeiro Gastão, isto é, tenha muita sorte.

Nº 44
VASSOURA MÁGICA DE MADAME MIN
A TURMA DO 13
313

NÁUFRAGOS DA SORTE

Certo dia, Dougal Robertson, um fazendeiro inglês, decidiu realizar um antigo sonho: correr o mundo num barco. Vendeu tudo o que tinha e, em janeiro de 1971, partiu com a família a bordo da escuna *Lucette*, de 19 toneladas. Em Miami (EUA), comprou um bote de fibra de vidro de 2,70 m de comprimento. Viajaram dezoito meses. No dia 15 de junho de 1972, ao largo das ilhas Galápagos, no oceano Pacífico, um cardume de peixes-serras atacou a escuna e esta naufragou. De repente Robertson se viu em pleno Pacífico com a mulher, dois filhos gêmeos de 12 anos, um de 18, e um estudante de 22 anos, Robin Williams, que embarcara em Nassau, nas Bahamas. Todos no pequenino bote salva-vidas mal podiam mover-se. Foi só a vontade de viver que

lhes deu forças para vagar ao léu durante 38 dias pelo oceano, sem nenhum recurso. Finalmente, foram recolhidos por um navio japonês, o *Toka Maru II*, a 290 milhas de Costa Rica.

O diário de bordo de Robertson certamente será lido até pelos seus netos . . .

Outro salvamento miraculoso aconteceu muito tempo atrás, no século XVI. Se ainda hoje é recordado, há bons motivos: tratava-se nada menos do que de Luís de Camões, o maior poeta da língua portuguesa. Ele viajava da China para Goa, na Índia, quando a nau afundou na foz do rio Mekong (Indochina). Camões conseguiu salvar-se, nadando com um só braço, enquanto no outro levava, acima das águas, os manuscritos quase terminados de *Os Lusíadas . . .* Desta forma salvou-se o grande poeta e, junto com ele, o maior monumento literário de nossa língua.

Camões recordaria o episódio no Canto X do próprio poema, ao falar do rio Mekong:

Este receberá, plácido e brando,
No seu regaço o Canto, que molhado
Vem do naufrágio triste e miserando.

LUGARES QUE (DIZEM) DÃO SORTE

Existem lugares que podem dar sorte ou azar a uma pessoa? Bem, aí é uma questão de opinião pessoal, mas muita gente acredita que sim. Claro, se você, para escapar de uma chuva com trovoadas, se abrigar sob uma árvore alta, poderá ser atingido por um raio. Mas não seria propriamente um azar, pois o acidente era previsível. O fato é que, por esse vasto mundo, inúmeros locais ficaram com a fama de possuir qualidades mágicas, influindo nas pessoas e no destino delas. O mais conhecido desses locais é, provavelmente, a Fontana de Trevi, em Roma. Ali a tradição manda que o visitante jogue uma moeda na fonte; é que, segundo a lenda, isso fará com que um dia ele volte à Cidade Eterna. Essa fonte foi construída em 1762 por Niccolò Salvi e é uma das atrações turisticas da capital italiana.

A cidadezinha de Rolleston, na Inglaterra, tem uma árvore milenar de tronco duplo. Por isso ganhou o apelido de árvore ferradura. Desde os tempos medievais as noivas da região passam sob o arco dessa árvore antes de entrar na igreja para o casamento. Acreditam que assim terão sorte no matrimônio.

A região da Bretanha, na França, é a que mais tem lugares envoltos em lendas desse tipo. As pedras de Trinité, de Bannalec e de São Maturino têm um prestígio singular: o de curar reumatismo.

A fonte de Santa Helena é muito procurada pelas mulheres de marinheiros. Dizem que suas águas protegem os maridos de acidentes. E a Bretanha tem até um lugar propício aos... animais! É a fonte de Santo Herberto, que — dizem — dá saúde e vigor aos cavalos.

Existe também uma superstição curiosa ligada ao monumento a Carlos Gomes, no vale do Anhangabaú, em São Paulo. Ali a obra do grande compositor está representada por um conjunto de estátuas. Dizia-se que tocar no dedo de uma delas — que faz parte do grupo que simboliza a ópera *Condor* — dava sorte. Há décadas esse hábito é seguido pelos paulistanos. É por isso que, apesar da estátua ser de cor escura, o "dedo da sorte" está sempre dourado e brilhante... de tanto ser tocado!

176-761
176-716
176-617
FONTE DOS DESEJOS
DE PATÓPOLIS

SIMPATIAS PARA CHAMAR A SORTE

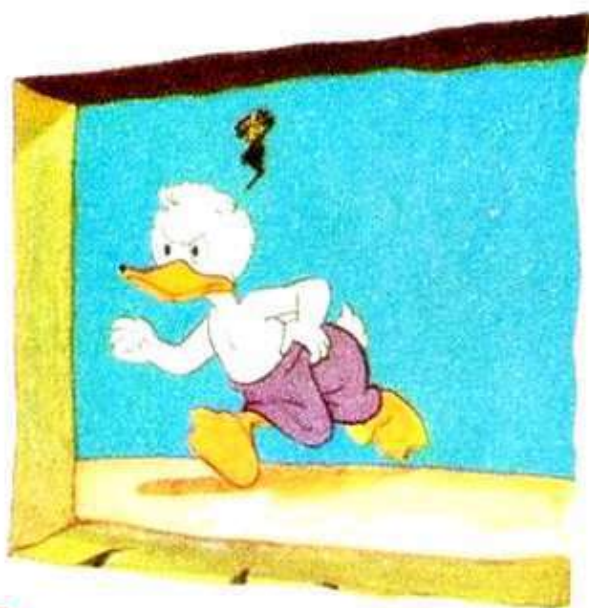
Para os supersticiosos, **simpatia** não é só aquela atração agradável que uma pessoa ou coisa exerce sobre a gente. É também um ato mágico que tem o dom de atrair a boa sorte e afastar o azar. O nome vem do grego **sympatheia** (sym = com; e pathos = paixão, sofrimento).

Em magia, acredita-se, às vezes, que o efeito é semelhante à causa que o produziu. Assim, repetindo-se o efeito, também se repetiria a causa. É mais ou menos assim: quando os nativos das tribos australianas desejam chuva, enchem a boca de água e borrifam a terra. Os esquimós costumam levar consigo pedras de fogão para atrair vida longa com muita saúde. Seu raciocínio é o seguinte: o fogo é poderoso, mas as pedras resistem a ele. Logo, as pedras do fogão têm as qualidades da resistência e durabilidade que podem transmitir aos seus possuidores.

Outro exemplo e outra simpatia: os colonos alemães da África do Sul tinham o hábito de pendurar no pescoço dos bebês cordões de sementes, chamadas "pérolas de dente", para . . . ajudar a dentição!

Os romanos acreditavam que um agricultor, pronunciando certas palavras mágicas, poderia transferir o trigo do vizinho para o seu campo. Foi até criada uma lei proibindo o uso desse feitiço. Também, onde se viu usar truques mágicos para furtar os outros?

A simpatia mais comum é a de bater três vezes na madeira, na crença de que isso afastará o azar. Alguns atribuem o toque na madeira ao antigo hábito religioso de se tocar num crucifixo de madeira ao se fazer um juramento. Mas outros acham que o mais provável é que essa simpatia venha de algo mais remoto: o conhecido costume que os povos primitivos tinham de provocar toda sorte de ruídos para espantar, em momentos de apuros, os maus espíritos.

O toque na madeira deve ter também ligação com as crenças dos druidas (antigos sacerdotes gauleses) nos espíritos das árvores e também na mitologia romana, em que as árvores ocultavam as ninfas da floresta, que socorriam os homens quando solicitadas.

SIMPATIA CONTRA OS ANTIPÁTICOS CARRAPATOS

Uma das pragas muito comuns no interior do Brasil, especialmente nas capoeiras, capões de mato e pastos onde há cavalos e éguas, é o carrapato. E o mais temido deles é o **micuim,** carrapatinho quase invisível, de tão minúsculo, que pega na gente aos milhares, provocando coceiras terríveis.

Para "não pegar carrapato" nas incursões pelas capoeiras e matas, o homem do campo recorre a simpatias. Uma das mais conhecidas no Estado de São Paulo é a seguinte: antes de entrar na mata ou capoeira, o homem quebra um ramo de **vassoura** (uma planta muito comum nas capoeiras) e pendura-o nas costas, pela cinta. Mas, para a simpatia produzir efeito, a pessoa deve quebrar o ramo e pendurá-lo **sem olhar para ele.** Por causa desse detalhe, algumas pessoas supersticiosas (e certamente menos afortunadas) às vezes se dão mal: ao quebrar o ramo podem pegar justamente um que esteja cheio de carrapatinhos e enfiar na cinta . . .

JOGUINHO DO GASTÃO

NÃO ENTORNE A TAÇA

Esta brincadeira poderá ser feita durante uma festinha. Primeiramente arranje um bom punhado de grãos de feijão. Então pegue uma taça (dessas de vinho) e encha de água até a borda, até não caber mais. Agora, você pergunta a todos: quantos grãos de feijão podem caber na taça, sem derramar a água? Muitos, certamente, acharão que não caberá nenhum. Alguns, mais desconfiados, talvez digam que cabem mais uns três ou quatro grãos.

Pois bem, nessa altura você convoca a turma para o joguinho, que é de colocar feijões na taça cheia de água sem fazê-la transbordar. Cada jogador, por sua vez, vai colocando um grão de feijão na taça, com o maior cuidado. Quem fizer a taça transbordar perde o jogo.

Uma dica, que você não deverá revelar antes do jogo: nessa taça, já bem cheia de água, caberão ainda cerca de cem feijões, embora isso pareça impossível.

O JOGO INVENTADO PARA DISTRAIR O REI

Depois que perdeu na guerra seu querido filho Adjamir, Iadava, o rei hindu, senhor da província de Taligana, caiu numa profunda tristeza. Nada mais o alegrava. Tão deprimido andava que seus súditos ficaram preocupados. Por isso, quando o jovem brâmane Lahur Sessa apareceu na cidade, dizendo que trazia uma novidade para alegrar o soberano, foi muito bem recebido e conduzido à grande sala do trono.

Sessa tinha inventado um jogo muito interessante que o monarca, apesar de seu imenso desalento, quis logo conhecer. Sobre um tabuleiro quadrado, dividido em 64 casas iguais, o jovem distribuiu duas séries de peças que se distinguiam uma da outra pelas cores branca e preta. E então, pacientemente, ele começou a explicar como se jogava:

— Cada jogador tem oito peças pequenas, os **peões,** que representam a infantaria, encarregada de avançar sobre o inimigo para dispersá-lo. Reforçando a ação dos peões, vêm os dois **elefantes de guerra** e também a **cavalaria,** composta por duas figuras que podem pular como dois corcéis. Há também os **vizires,** que simbolizam os guerreiros cheios de nobreza e prestígio. A **rainha** é a peça mais poderosa do jogo, porque representa o espírito da nacionalidade do

povo, podendo deslocar-se em todas as direções. Finalmente, temos o **rei,** que será o objetivo final do inimigo.

E assim, Sessa mostrou pela primeira vez ao rei Iadava esse jogo de inteligência e raciocínio, cheio de táticas cerebrais. Atualmente algumas peças mudaram de nome. Por exemplo, os **elefantes** são as **torres**; as peças que compunham a **cavalaria** são chamadas, individualmente, de **cavalos**; os **vizires** são os **bispos.**

Num instante o rei, acostumado a batalhas, aprendeu a jogar, percebendo também, através da movimentação das peças, que, sem a ajuda dos súditos, um rei não pode governar. Tão animado ficou Iadava com o jogo e com a mensagem moral que ele continha, que quis recompensar o jovem brâmane, oferecendo-lhe inúmeros tesouros. A princípio Sessa recusou-se a aceitar, porque não se interessava por bens materiais. Mas, como o rei insistisse, finalmente declarou:

— Meu generoso rei, não desejo ouro, nem terras, nem palácios. Peço o meu pagamento em grãos de trigo. Quero um grão pela primeira casa do tabuleiro; dois pela segunda; quatro pela terceira, e assim por diante, dobrando sempre, até a 64.ª casa.

Todos se riram do estranho pedido, mas, mesmo assim, o rei resolveu atender. Mandou chamar os matemáticos mais hábeis do reino para calcular a porção de trigo que Sessa pretendia. E qual não foi o espanto do soberano quando eles disseram que a quantidade de trigo devida ao jovem brâmane equivalia a uma montanha que, tendo por base a cidade de Taligana, seria cem vezes mais alta do que a cordilheira do Himalaia! Uma quantidade tão grande de trigo que, mesmo cultivando-se todo o território da Índia, demandaria mais de 200 000 anos para ser obtida!

É claro que Sessa apenas quis dar ao rei uma lição sobre a insensatez de prometer sem avaliar o alcance da promessa, e abriu mão do pedido. Por sua imensa sabedoria, foi nomeado primeiro-vizir e, a partir daí, passou a ser conselheiro do rei, e também o seu parceiro predileto no jogo de xadrez.

A SORTE AJUDA A CIÊNCIA

Depois de passar longas horas no meio de uma montanha de livros, estudando a teoria do cientista Kepler sobre as leis dos movimentos dos planetas, o grande físico, astrônomo e matemático inglês Isaac Newton (1642-1727) saiu para dar uma voltinha e espairecer um pouco. Sentou-se tranqüilamente à sombra de uma macieira e ficou ali devaneando, até que... uma maçã caiu aos seus pés e rolou pela relva. Pois só isso bastou para acabar com seu descanso. Seu espírito de pesquisa foi despertado e ele começou a pensar profundamente na causa que motivara a queda da maçã.

Por que os objetos caem?

Estudando o assunto com afinco, chegou finalmente à causa daquele fato aparentemente simples: descobriu a **gravidade**, isto é, a força que atrai todos os corpos para o centro da Terra.

Pois é... como em outras importantes descobertas científicas, o acaso levou Newton a descobrir a **lei da gravitação universal**. Foi uma sorte a maçã ter caído justamente naquele momento, pois do contrário talvez Newton não tivesse feito a grande descoberta.

DIVERTINDO-SE, ELES ENCONTRARAM UM TESOURO

Tudo começou numa excursão à Islândia, em 1970, quando dois mergulhadores suecos se conheceram. Um deles era o engenheiro Bengt-Olof Gustafsson, o outro era o professor de biologia Stefan Persson. A partir daí, os dois passaram a viajar sempre juntos, em busca dos melhores locais para praticar o seu *hobby:* a exploração submarina.

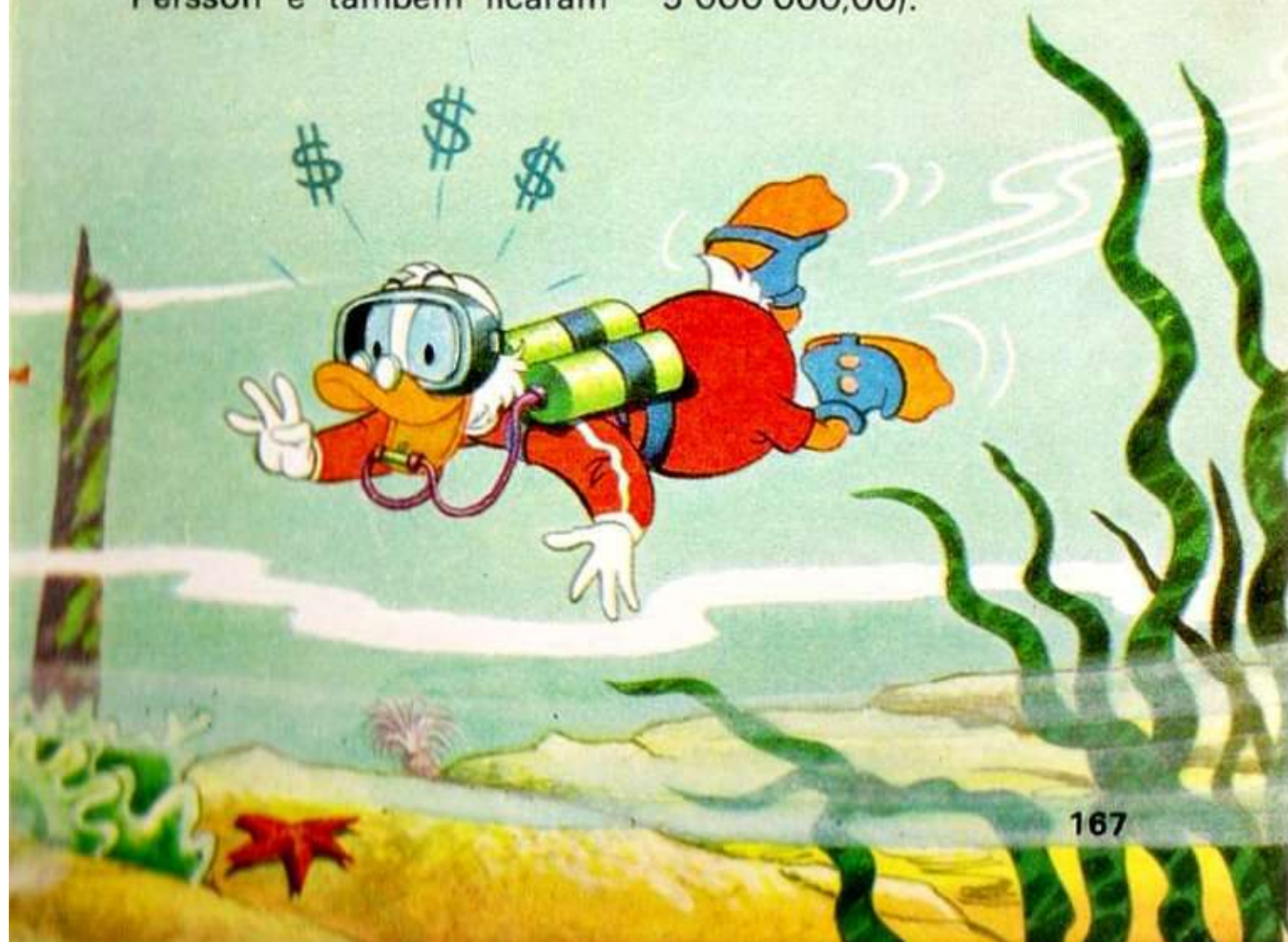
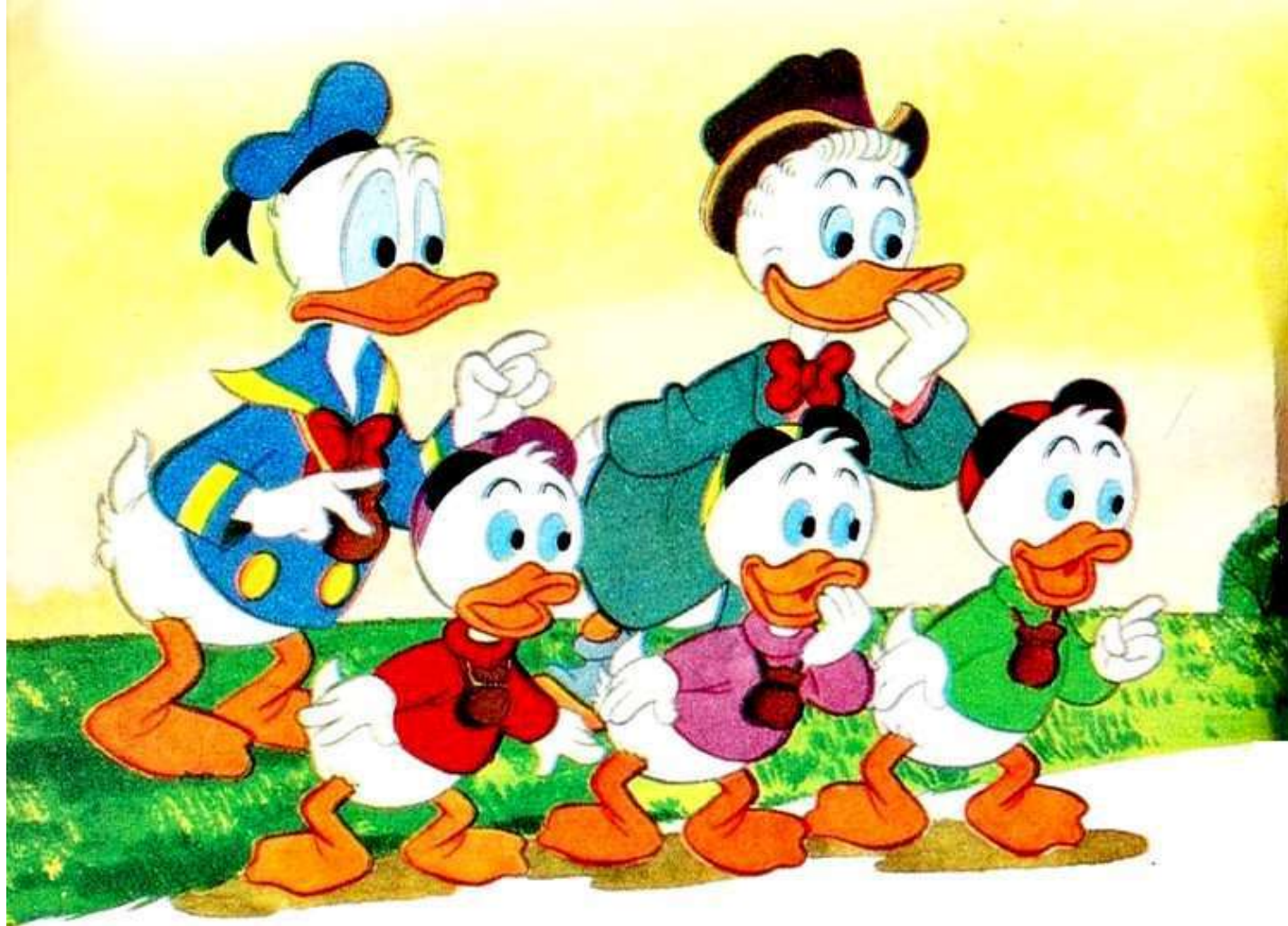
Em 1972, eles planejaram passar duas semanas de férias no litoral sul da Noruega. Mas o acaso fez com que eles desviassem para Aalesund, trezentos quilômetros ao norte de sua rota. Em Aalesund, conheceram Krohn Dale, dono de uma loja de equipamentos de caça submarina, que os convidou a participar de uma excursão junto com mergulhadores da região.

E assim, em companhia de outros 23 homens-rãs, eles partiram no barco *Mercur II.* Por causa de alguns contratempos, Dale, o comandante do grupo, resolveu explorar uma baía próxima. Mas apenas ele, Gustafsson e Persson mergulha-

ram no Atlântico. Os outros não se animaram a mergulhar por causa da pouca profundidade das águas.

Uma vez no fundo do mar, Persson ficou contemplando, fascinado, uma verdadeira floresta de algas, com talos de até metro e meio de altura, e perdeu de vista os dois companheiros. Mas continuou explorando a floresta de algas, até que descobriu uma estranha clareira toda recoberta por milhares de pedrinhas redondas e achatadas. Quando se aproximou do local, teve a maior surpresa de sua vida: as "pedrinhas" eram, nada mais, nada menos, do que **moedas de ouro e prata.**

Nesse momento, Gustafsson e Dale reencontraram Persson e também ficaram maravilhados diante do tesouro. Recolheram um punhado de moedas, colocaram-nas em sacos de lona e retornaram à superfície, mantendo em segredo o achado.

No dia seguinte, os três separaram-se dos outros homens da expedição, alugaram um pequeno barco a motor e recuperaram uma parte do tesouro. O trabalho de resgaste ainda durou dez dias. Eles acabavam de descobrir um tesouro desaparecido há 247 anos, quando ali naufragou o navio *Akerendan,* da Companhia Holandesa das Índias Orientais. As 40 000 moedas de ouro e prata foram avaliadas em cerca de 2 milhões de marcos (quase Cr$........... 5 000 000,00).

PATOS E PATUÁS

A partida estava empatada. Mas, no último minuto, quando o juiz já se preparava para dar o apito final, o goleiro de Gansópolis escorregou e . . . gol de Patópolis! A torcida invadiu o gramado e carregou nos ombros jogadores, treinador, massagista e . . . Gastão!

— Que eu saiba, o Gastão nunca entendeu de esporte, quanto mais de futebol — comentou o Peninha ao Donald, enquanto entravam em campo para entrevistar os jogadores.

Cercado de repórteres e mostrando um saquinho pendurado numa corrente, Gastão fazia suas declarações:

— Ora, amigos, foi apenas isto: distribuí **patuás** como este entre os nossos jogadores. Como vocês sabem, patuá é um amuleto inventado pelos índios do Brasil, ainda muito usado no nordeste. É feito de pano ou couro e pode conter orações, ervas, caramujos, pedras, remédios . . .

— E o patuá serve **ape-**

nas para dar sorte no jogo? — interrompeu um dos jornalistas.

— Não — explicou o entrevistado. — Alguns usam este amuleto acreditando que ele torna as pessoas invulneráveis contra desgraças. Outros são feitos para curar doenças. Dizem que, para cortar dor de dente, basta carregar um patuá com presas de aranha caranguejeira. Há ainda aqueles que dão sorte no amor e os que protegem contra o mau-olhado, a inveja, etc.

Quando o Peninha contou essas maravilhas ao Tio Patinhas, o velho chamou Gastão ao seu escritório e propôs comprar-lhe cem patuás por cem cruzeiros. Depois de se fazer de muito difícil, Gastão concordou em vendê-los pelo dobro do preço. Já na porta, avisou o quaquilionário:

— Só tem uma coisa, Tio Patinhas: os patuás não servem para atrair dinheiro.

Disse e saiu correndo. Foi então que o Tio Patinhas, enquanto corria furioso atrás do Gastão, descobriu uma outra utilidade dos patuás: arremessou-os contra o fugitivo. Para ser atingido por uma chuva de patuás, só mesmo o Gastão . . .

UMA HISTÓRIA CHEIA DE TREZES

Dizem que o número 13 esteve sempre presente na história dos Estados Unidos. Treze foram as colônias que formaram a nação americana; treze são as listras de sua bandeira, adotada em 13 de abril de 1743. O símbolo do país foi criado em 13 de junho de 1794. O hino nacional americano foi composto em 13 de dezembro de 1814. Durante a Primeira Guerra Mundial, as tropas americanas atravessaram o Reno em 13 de dezembro de 1918. E o presidente Wilson, cujo nome completo constava de treze letras, nasceu num dia 13 e casou-se também num dia 13.

Mesmo com tantos trezes que não poderiam ser classificados de azarentos, muitos americanos ainda receiam esse número. Tanto que, toda vez que um dia 13 cai numa sexta-feira, as atividades econômicas no país sofrem uma retração, causando prejuízos calculados em mais de 200 milhões de dólares. Receando desgraças, nesses dias muita gente evita viajar,

fazer negócios ou até mesmo trabalhar . . .

Em compensação, alguns cidadãos são adversários declarados da superstição e até fundaram um clube, a exemplo de um outro existente em Londres e do qual já falamos anteriormente: *Treze Contra a Triskedecafobia,* com treze membros que fazem rituais, quebram espelhos, circulam entre gatos pretos, abrem guarda-chuvas dentro de casa, etc. E – é claro – não perdem uma sexta-feira 13 para fazer alguma comemoração especial. *Triskedecafobia* significa "receio ao número 13".

O OSSO DO DESEJO

Você já ouviu falar no **osso do desejo**? É aquele ossinho em forma de forquilha que a gente encontra no peito das aves. Seu nome real é **fúrcula.** Pois os supersticiosos dizem que o osso do desejo traz boa sorte porque sua forma lembra uma ferradura.

E como se tira a sorte? Assim: duas pessoas seguram, cada uma, uma das pontas da forquilha, formulando um desejo. Então puxam as pontas, e a forquilha se parte. Quem ficar com o pedaço mais comprido do osso será atendido em seu desejo. Mas, atenção: não pode dizer a ninguém qual é o desejo!

TUDO POR MARGARIDA

A campainha da casa de Margarida tocou duas vezes seguidas. Quando ela abriu a porta, recebeu um convite, feito afobadamente por duas vozes diferentes:

— Vamos ao piquenique comigo, Margarida?

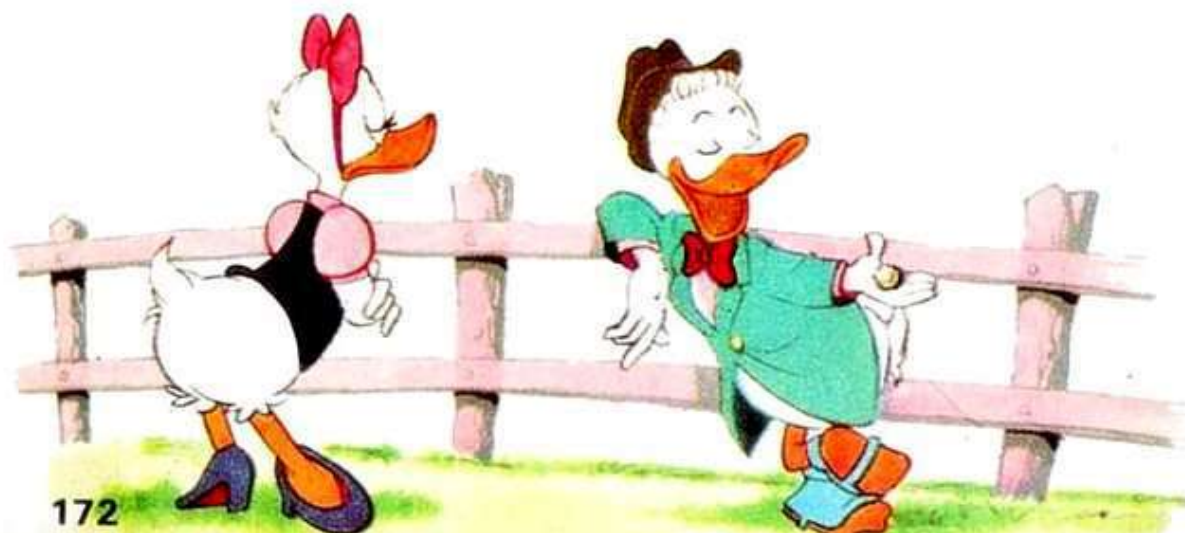
É claro que eram Donald e Gastão, que tinham chegado na mesma hora para disputar novamente a companhia de Margarida para um passeio.

Sem saber o que decidir, ela propôs aos dois:

— Irei ao piquenique com o primeiro que me trouxer uma linda margarida!

Bem, margarida não é uma flor difícil de se achar, mas, com o Gastão na parada, as coisas podem se complicar.

Donald saiu, todo confiante, à procura da flor, acompanhado por seus sobrinhos que, com sua esperteza, logo encontraram uma linda margarida. Enquanto isso, Gastão ficou conversando com Margarida, gabando-se, como sempre, de sua sorte infalível.

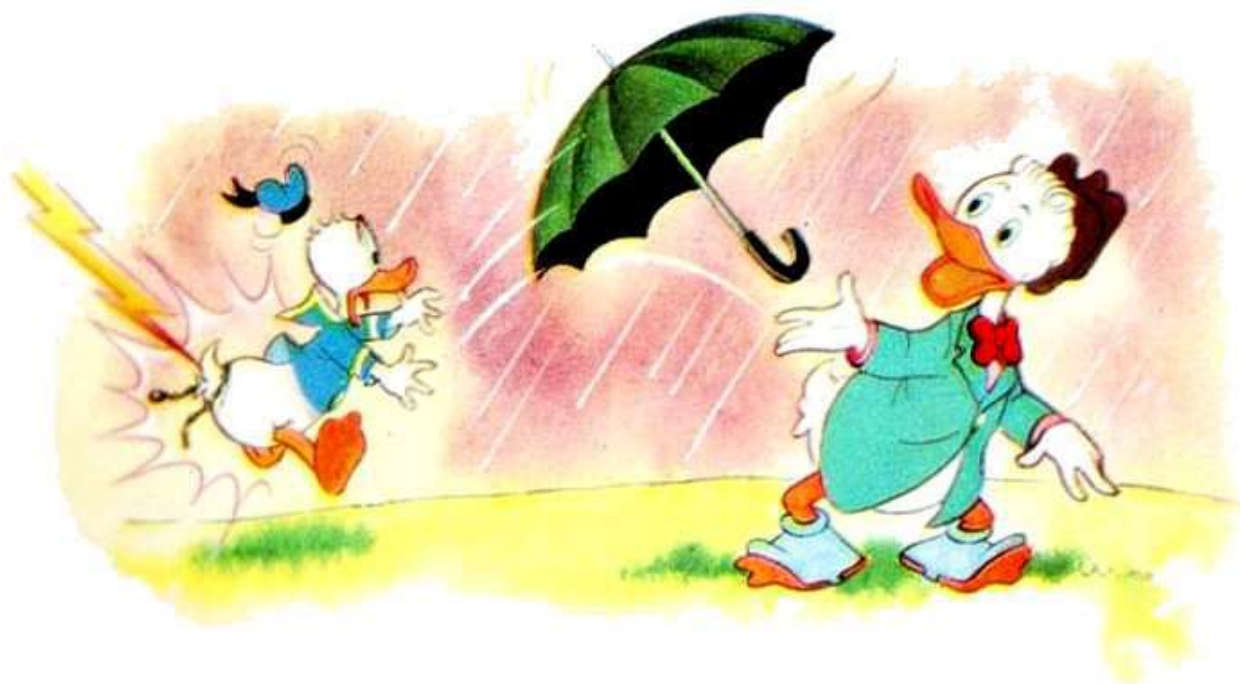
— Comigo ninguém pode! Quer ver só? A flor que você pediu estará no lugar onde cair esta pedrinha — disse, atirando para trás, ao acaso, uma pedra.

Dito e feito. Só que a pedra foi cair em cima da flor que o Donald, todo contente, vinha trazendo para Margarida, desmanchando-a.

Apesar disso, os sobrinhos do Donald não ficaram desanimados e logo encontraram outra flor. Mas novamente o Gastão estragou tudo: arremessou um pedaço de madeira sobre um vespeiro. As vespas, furiosas, vieram atacar Donald que, ao sair correndo, largou a margarida.

Depois de todos esses contratempos, para piorar ainda mais a situação, começou a chover. Prestativo, Donald providenciou um guarda-chuva para proteger Margarida.

Gastão resolveu dar o fora, para não se molhar. Mas, antes de ir, jogou fora sua corrente de metal para não ser atingido por um raio. E adivinhem onde ela foi cair: bem em cima do Donald, que recebeu um forte choque elétrico, largando o guarda-chuva. E este foi parar nas mãos do . . . Gastão!

Mas de que adiantava guar-

da-chuva naquela hora? A chuva tornou-se tão intensa que a barragem da represa que abastece Patópolis de água se rompeu. As águas começaram a inundar tudo. Desprotegida, Margarida começou a gritar, até que Donald veio socorrê-la com uma jangada improvisada. Mas a jangada era frágil e, além de tudo, um canzarrão pegou carona sem ser convidado. Apavorada, Margarida gritou:

– Socorro! Socorro!

Nessa hora, eis que surge o Gastão, confortavelmente instalado numa gôndola. Sem titubear, Margarida transferiu-se para a cômoda embarcação do Gastão.

Por incrível que pareça, Donald também foi protegido pela sorte: seus sobrinhos o recolheram num bote . . .

E o Gastão continuou tão confiante e despreocupado em

sua gôndola que nem viu que estava sendo arrastado para uma cachoeira. Percebendo o perigo, Donald quis salvar Margarida, colocando-a dentro do bote. Mas, enquanto a gôndola do Gastão ficava enroscada num galho na beira da cachoeira, Margarida, Donald e os sobrinhos despencavam cachoeira abaixo. O susto foi grande, mas felizmente conseguiram escapar ilesos, alcançando terra firme. Pouco depois, as águas baixaram e a situação voltou ao normal. Só a gôndola do Gastão continuou presa no alto de uma árvore. Donald, furioso por tudo o que aconteceu, foi brigar com ele.

Margarida, também muito aborrecida, resolveu não aceitar mais a companhia de nenhum dos dois. E convidou Huguinho, Zezinho e Luisinho para irem ao piquenique com ela. Muito lisonjeados, os três garotos presentearam Margarida com três lindas margaridas . . .

QUEM TEM MEDO DE GATO PRETO?

Desde tempos antigos muita gente acredita que o gato preto seja portador de má sorte. Por causa de seu comportamento reservado, desconfiado, misterioso, o gato era visto com maus olhos. Quando o bichano era todo preto, então, era associado a magias noturnas. Durante a Idade Média, na França, essa crendice chegou ao cúmulo. O temor a esses animais era tão grande que eles eram condenados à morte pelo próprio rei, como encarnação de maus espíritos.

Hoje em dia, embora não se cometam mais tais atrocidades, eles continuam sendo temidos. Em Indiana (EUA), por exemplo, é considerado mau presságio ver um gato preto atravessando a rua. E mais ainda: é desgraça certa quando isso acontece numa sexta-feira 13. Tanto que em muitas localidades desse Estado se chega ao extremo de proibir os proprietários de gatos pretos de deixarem seus bichinhos de estimação circulando livremente pelas ruas nas sextas-feiras 13. Nesses dias, eles (os gatos, não os donos . . .) são obrigados a usar um guizo no

pescoço. Dessa forma, os supersticiosos se julgam menos desprotegidos contra o azar. Quando ouvirem o guizo, é só tratarem de mudar logo de rumo . . .

SUA SORTE NO BICO DE UM PERIQUITO

Margarida estava passeando com o Donald no jardim, quando ouviu aquela música suave e nostálgica do realejo. Ficou logo assanhada para tirar a sorte, mas Donald, para variar, irritou-se:

— Ora, Margarida! Você não sabe? Isso é bobagem!

Margarida não lhe deu ouvidos e foi saber que destino o realejo lhe prometia. O homem do realejo, que carrega uma caixa de música revestida de couro, sobre a qual está fixada uma gaiola com um periquitinho ensinado, girou uma manivela, tocando uma canção para ela. E disse para o periquitinho:

— Vamos, Bingo, tire uma sorte boa para a moça!

O bichinho primeiro abriu, com o bico, a portinha da gaiola. Depois puxou uma gavetinha da caixa do realejo e tirou um papelzinho amarelo que entregou à Margarida, tendo antes dado uma bicada para selar a sorte. Pela profecia do realejo, Margarida ainda teria que esperar muito tempo para casar, porque seu namorado era indeciso e rabugento . . .

A SORTE INVENTOU O MATA-BORRÃO

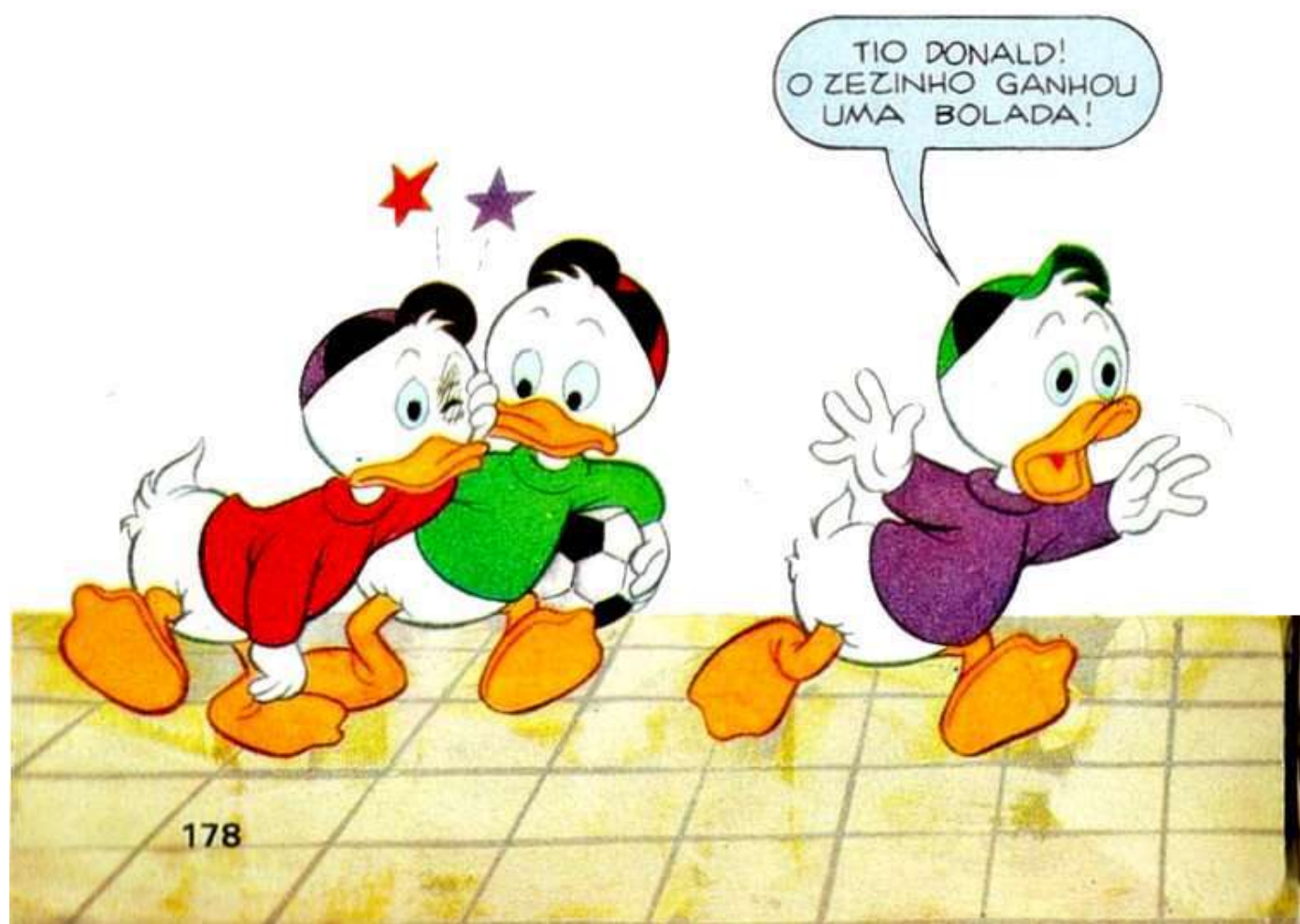
Fabricar papel em 1675 era um artesanato que exigia muita atenção dos operários. Um dia, distraído por um motivo qualquer, um rapaz esqueceu-se de juntar a quantidade de cola necessária à pasta a ser transformada em papel e deixou cair sobre ela um pouco de tinta. Mas, em vez de ser repreendido pelo patrão, ele foi até elogiado. É que aquela falha feliz o tinha levado à descoberta do **mata-borrão**. Ao derramar a tinta, ele percebeu que o papel a absorvia rapidamente. Como em outros casos, a sorte e o acaso propiciavam a descoberta de mais uma utilidade para o homem.

A ÁRVORE DA SORTE

Todos estranharam quando o Gastão incluiu em seu roteiro de viagem a pequena cidade inglesa de Combe-in-Teignhead. Mas ele tinha seus motivos. Conta-se que ali há um sobreiro (árvore produtora de cortiça) que traz sorte a quem der três voltas em torno dela. Essa fama data do século XVII, quando uma peste assolou a cidade. Apenas os enfermos que se abrigaram sob a árvore, comeram sua casca ou beberam um chá de suas folhas teriam conseguido salvar-se. Por isso a localidade é ponto de parada obrigatório dos que, como o Gastão, gostam de contar sempre com um empurrãozinho da fortuna.

TREZE PONTOS MILIONÁRIOS

O baiano Francisco Fernando Couto Portela andava com as mãos na cabeça, premido por sérias dificuldades financeiras. Estava com catorze prestações atrasadas de um apartamento que adquirira com financiamento do BNH e não sabia como se safar da situação. Foi então que aconteceu: foi o único a fazer treze pontos no teste 179 da Loteria Esportiva. De repente, estava milionário: ganhara a "bolada" de Cr$........... 14 788 436,00, com uma aposta modesta e palpites pelos quais ninguém daria um centavo, de tão ilógicos. Nunca ninguém no mundo havia recebido tanto dinheiro numa aposta do gênero. E então, o felizardo Francisco passou a andar com as mãos na cabeça, agora por ter dinheiro demais . . .

Outro desses grandes felizardos é Odorico Guimarães Lopes, também baiano (não sabemos se ambos usam um mesmo tipo de talismã da sorte . . .). Ele ganhou, sozinho, o prêmio do teste 127 da Loteca, que foi de Cr$ 13 240 053,00. A diferença entre os dois é que Odorico não andava com as mãos na cabeça e continua não andando. Como quem não

quer nada, comprou umas terras e depositou o resto do dinheiro na Caixa Econômica e em bancos, para render juros. Continuando nos seus hábitos simples, ainda vai todo dia ao mesmo cartório onde sempre trabalhou.

Já o fazendeiro paulista Enzio Inforzato é o tipo do Gastão: nasceu com boa estrela. Só na Loteria Esportiva ganhou onze vezes, recebendo polpudas somas. Mora em Bocaina, onde foi eleito prefeito por duas vezes. Ele conta que sempre foi um felizardo. Antes de começar a ganhar na Loteca, comprou alguns números de rifa na cidade, mais para ajudar, e acabou ganhando dois automóveis novinhos. Ele não gosta muito que se fale dessas coisas — da sorte em geral e de sua sorte em particular —, porque até se sente meio sem jeito, de tanto que a sorte o procura. Quando foi passear na Itália, Enzio conheceu o *Totocalcio,* a Loteca de lá, e resolveu arriscar um palpite. Adivinhem quem "papou" o maior prêmio desse teste: Enzio, é claro.

Quando acabava de ler estas histórias, Donald ganhou uma **bolada.** Sim, uma bola mal chutada por Huguinho acertou bem no meio da cara do nosso azarado pato. Que mais você pensou que fosse?

AS CARTAS NÃO MENTEM

Dizem que as cartas não mentem. Claro que falamos das cartas de baralho. Mas suas previsões podem dar certo ou errado. Quando as previsões não se realizam, explica-se que o erro não foi das cartas, mas da sua interpretação. Por outro lado, quando alguma profecia se cumpre, dizem os céticos que se trata de mera coincidência.

A **cartomancia** é a arte de adivinhar pela leitura e interpretação das cartas de jogar. Para predizer o futuro (especialmente em relação à sorte e ao destino das pessoas) ou descobrir fatos desconhecidos do passado e do presente, a **cartomante** consulta as cartas que deita na mesa. Para ela, cada carta tem um significado, que só tem valor a partir do momento em que é interpretada em conjunto com as outras.

Cada adivinho tem métodos próprios e pessoais, porque segue um certo dom intuitivo de adivinhação. Mas, de modo geral, os quatro diferentes naipes do baralho significam:

OUROS — infelicidade; pessoas de cabelo louro ou alourado;

PAUS — felicidade; pes-

soas morenas ou de cabelo castanho-escuro;

ESPADAS — infelicidade; pessoas morenas ou de cabelo castanho-escuro;

COPAS — felicidade; pessoas louras ou alouradas.

A coisa é bastante complicada, pois, além dos diferentes naipes, cada carta pode significar algo. As *figuras*, por exemplo, correspondem, de modo geral, a:

REI — homem casado;

DAMA — mulher;

VALETE — homem jovem, solteiro.

As cartomantes costumam utilizar um baralho de 32 cartas (do Sete ao Ás), em que as figuras só têm uma cabeça. Isso porque, quando as figuras aparecerem invertidas na consulta, terão significados diferentes, geralmente opostos ao que representam na posição normal.

A cartomancia originou-se no antigo Egito, quando apareceram as primeiras cartas. Depois difundiu-se entre os árabes, os gregos e todos os povos do Oriente Próximo. Na corte de Luís XIV, rei de França, e durante o império napoleônico, a cartomancia esteve em voga.

FELIZ DESASTRE!

Qualquer acidente é sempre um acontecimento infeliz. Mas há pessoas de sorte que de tal maneira escapam das situações mais perigosas como se nada tivesse acontecido, que o azar do desastre acaba vencido pela boa sorte da vítima. Os arquivos do Conselho de Segurança Nacional dos Estados Unidos, por exemplo, registram numerosos casos curiosos e quase incríveis.

Frederick Maag rodava velozmente ao volante de seu carro por uma estrada, no Estado de Ohio, quando um faisão bateu no pára-brisa, estilhaçando-o. Diante do imprevisto, Frederick tentou manter o controle do veículo, mas, justamente nesse momento, uma abelha entrou pela brecha aberta no pára-brisa e deu uma violenta ferroada na orelha do assustado motorista. Aí não houve mais jeito: o carro desgovernou-se de vez e capotou. Não sabemos que amuletos ele usava, mas o fato é que nada aconteceu a ele, nem mesmo um arranhão. Só a orelha inchou um pouco, mas o inchaço foi devidamente creditado à abelha.

Outro caso em que a sorte deu um "baile" no azar

ocorreu com um casal de jovens americanos. O motorista, em companhia de sua noiva, viajava tranqüilamente, quando, ao aproximar-se de um viaduto sobre uma ferrovia, foi "fechado" por outro carro. Ao desviar-se bruscamente, o veículo do casal descontrolou-se, quebrou o gradil de proteção e despencou pelo viaduto. Mas nesse exato momento um trem passava sob o viaduto e o carro foi cair bem em cima de um dos vagões, na posição normal, sem ter ao menos um pneu furado. E o mais incrível: a velocidade do trem não só amorteceu o impulso do carro, como arremessou-o de volta ao viaduto, sempre na posição normal. Além do susto, o casal não sofreu nada. E o rapaz não se chamava Gastão . . .

A SORTE EM 24 IDIOMAS

Alemão	Glück	Inglês	luck
Árabe	haz	Italiano	fortuna
Dinamarquês	lykke	Japonês	un
Espanhol	suerte	Norueguês	lykke
Esperanto	ŝanco	Polonês	szczeście
Finlandês	onni	Português	sorte
Francês	chance	Rumeno	noroc
Grego	ti'chi	Russo	schástye
Hebraico	masal	Servo-croata	sreća
Holandês	geluk	Sueco	lycka
Húngaro	szerencse	Tcheco	štěští
Indonésio	untung	Turco	talih

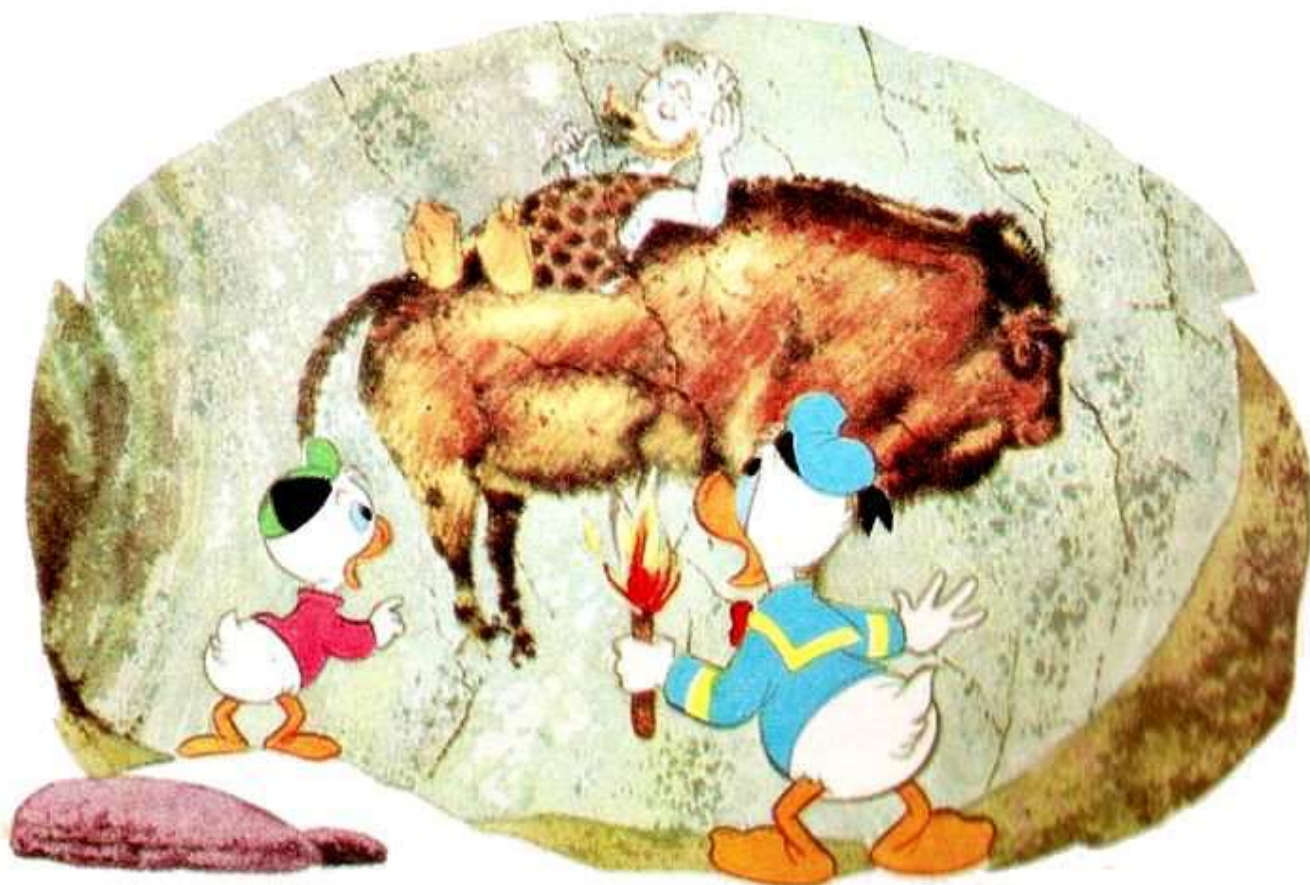
JÁ O TROGLODITA SABIA

Foi um acontecimento propiciado pelo acaso que levou os estudiosos a concluírem sobre o aspecto mágico da pintura rupestre (pintura em pedra) do homem primitivo, através das descobertas feitas numa caverna, na Espanha. No verão de 1879, Maria, uma menina de doze anos, surpreendeu o mundo com uma descoberta acidental. Seu pai, Dom Marcelino de Sautuola, costumava passar as férias nos arredores de Altamira. Sabendo da existência de uma caverna inexplorada no local, ele resolveu ir até lá à procura de objetos de pedra

e osso. No quarto ano de buscas, levou junto sua filha Maria, que fixou sua atenção numa série de figuras pintadas na parede da caverna. Eram imensos bisões pretos e vermelhos.

Dom Marcelino comunicou a todos que sua filha havia descoberto pinturas da época do Paleolítico Superior (30 000 a 10 000 a.C.). Mas ninguém deu crédito à revelacão. Como teria uma menina achado, por sorte, uma pintura tão antiga?

Somente em 1902, dois arqueólogos franceses confirmaram que as pinturas rupestres eram realmente do Paleolítico Superior, pois os animais neles retratados tinham desaparecido no fim desse período.

É claro que depois disso a caverna ficou sendo muito badalada por arqueólogos do mundo inteiro, que iam lá estudar os hábitos do homem primitivo. E muitos deles chegaram à surpreendente conclusão de que o homem das cavernas já tinha suas noções sobre **sorte** e **azar.** Tanto assim que pintava aqueles enormes bisões na pedra, objetivando com isso invocar a ajuda de poderes sobrenaturais para obter êxito na caça, vital à sua sobrevivência. De onde se conclui que a noção de sorte e azar vem desde os tempos pré-históricos, sempre ligada a idéias de poderes mágicos, misteriosos e que estão além do controle humano.

A SORTE NÃO É TUDO

Quando a gente vê o Gastão conseguir tudo com a sua sorte tem a impressão de que a coisa mais importante na vida é **ter sorte.** Mas . . . será mesmo?

Primeiramente, essa coisa chamada sorte nunca pôde ser cientificamente comprovada. Se uma pessoa ganha muitas coisas boas seguidamente, dizemos: "Fulano tem sorte". Mas o que aconteceu foi provavelmente uma série de coincidências felizes, isto é, obras do acaso. Não quer dizer que essa pessoa passe a vida inteira ganhando presentes caídos do céu. Todos têm suas fases de **boa sorte** e **má sorte** que, na verdade, não passam de coincidências de acontecimentos bons e maus. Por isso, se ficar acomodado, simplesmente na dependência da sorte, dificilmente alguém irá pra frente. Para vencer na vida, uma pessoa não precisa ter nascido com boa estrela, como o Gastão. Precisa é ter autoconfiança, iniciativa, força de vontade. Estudando ou trabalhando com dedicação, poderá chamar a si o que a outros talvez possa parecer boa sorte. E isso tem mais sentido e valor do que ganhar as coisas por mera sorte, isto é, por obra do acaso, não é mesmo?

ÍNDICE

COISAS DA SORTE E DO AZAR

GENTE DE SORTE E DE AZAR

HISTORINHAS DO GASTÃO

JOGUINHOS DO GASTÃO

DIVERSOS